NINTENDO GAMECUBE ◆ GA CE

10/02 Ausgabe 65 € 3,30
Österreich € 3,50; Schweiz sfr 6,40; Holland, Belgien, Luxemburg € 3,75;
Frankreich, Griechenland, Italien, Portugal, Spanien € 4,15; Dänemark dkr 28,-

N-ZONE

DAS MEISTGEKAUFTE NINTENDO-MAGAZI

STARFOX ADVENTURES

TEST-PREMIERE!
Alles über Rares Hithoffnung für alle Fox-McCloud-Fans auf vier Seiten!

RESIDENT EVIL ZERO

ANGESPIELT: Das zweite Resident-Evil-Game für den GameCube!

Ab 4. OKTOBER: SPIELSPASS PUR!

SUPER MARIO SUNSHINE

TEST & KOMPLETTLÖSUNG: Alles, was man zu Marios erstem GameCube-Spiel wissen muss!

FINAL FANTASY FÜR GAMECUBE?

SQUARES GEHEIMPLÄNE

EXKLUSIV-REPORTAGE: Alles über das viel diskutierte Nintendo-Comeback der Final-Fantasy-Macher auf vier Seiten!

NA ALSO! ES GEHT DOCH!

SMUGGLER'S RUN

PRIMA: Take 2 zeigt, wie man aus zwei guten PS2-Vorlagen ein noch besseres GameCube-Spiel macht.

4 194373 903306 10

EDITORIAL

Ja, ist denn schon Weihnachten?

SUPER MARIO SUNSHINE

eröffnet die Spielesaison!

SOFTWARE SELLS HARDWARE

Gemäß dieser alten Branchenregel darf man gespannt sein, welche Trümpfe Microsoft, Sony und Nintendo in den nächsten Wochen und Monaten ausspielen werden, um im Weihnachtsgeschäft die Gunst der Konsumenten für sich zu gewinnen. Klar ist, dass das Softwareangebot für den GameCube von September bis Dezember mächtig an Attraktivität gewinnen wird. Hits wie *Resident Evil, Turok Evolution* (beide im September), *Starfox Adventures, Eternal Darkness* (beide November) sowie *Wario World* (Dezember) sind bestechende Argumente, die kein echter Spiele-Fan ignorieren kann. Den vermutlich größten Trumpf zieht Nintendo allerdings schon am 4. Oktober aus dem Ärmel, und zwar in Form von *Super Mario Sunshine*, das in Japan die Hardwareverkäufe bereits für einige Wochen mächtig ankurbelte – wenn auch nicht in dem Maße, wie es vielleicht erwartet wurde. Rechtzeitig vor dem Europa-Launch präsentieren wir euch nun auf 13 Seiten einen ausführlichen Test sowie eine detaillierte Komplettlösung zu *Super Mario Sunshine*. Kleiner Tipp: Wer sich den Spielspaß nicht nehmen lassen will, sollte die Lösung einfach überblättern und erst im Oktober nachschlagen, wenn er bei der einen oder anderen kniffligen Stelle hängen bleibt.

NEUER PREISKAMPF?

Bislang gingen der GameCube für 199 Euro und die Xbox sowie die PlayStation 2 für 299 Euro über die Ladentheke. Ob Sony nun mit der Ende August vorgenommenen PS2-Preissenkung auf 249 Euro einen neuen Preiskampf einläutete, bleibt abzuwarten. Microsoft senkte zwar wie von Branchenexperten erwartet den Preis ebenfalls auf 249 Euro, ob Nintendo hier auch nachzieht, scheint fraglich, denn das Preis-Leistungs-Verhältnis des GameCube erscheint optimal. Wir halten euch auf dem Laufenden und wünschen euch einen sonnigen Oktober!

Euer Hans Ippisch
REDAKTIONSDIREKTOR

KLEMPNER ZU GAST **Rechtzeitig vor der Veröffentlichung von Super Mario Sunshine am 4. Oktober brachte uns Klempner Mario die finale Version des GameCube-Hits vorbei. Rohrbrüche gab's für ihn nicht zu reparieren, stattdessen spülte er feindliche Eindringlinge gleich im Dutzend weg.**

Von links nach rechts, von oben nach unten:
Hans Ippisch (Redaktion)
Jens Quentin (Redaktion)
Fabian Sluga (Redaktion)
Super Mario (Nintendo)
Christian Harnoth (Layout)
Jean-Reiner Jung (Redaktion)
Lars Kromat (Layout)
Alexandra Böhm (Layout)

Nicht im Bild:
Yves Nawroth (Redaktionsassistenz)

INHALT 10/2002

NEWS

6 Allgemeine News
68 Import-News

REPORTAGEN

18 Resident Evil PAL
10 Squares Pläne

RUBRIKEN

40 Charts
74 Hardware & Zubehör
96 Impressum
96 Inserentenverzeichnis
80 Kleinanzeigen
76 Leserbriefe
97 Neulich in der Redaktion
34 Spielelexikon
98 Vorschau
95 Zeugnis

SPIELEREGISTER

Beach Spikers....56
Colin McRae Rally 2.0....60
Crash Bandicoot: Der Zorn des Cortex....50
CT Special Forces....83
Der Anschlag....66
Disney's Donald Duck Phantomias....30
Disney's Lilo & Stitch....84
Disney's Magical Mirror....52
Disney's Magical Quest....59
Doshin the Giant....48
Driven....85
Driver 2....61
Duke Nukem Advance....64
Ecks vs. Sever 2....32
Enclave....7
Eye of the Beholder....33
FIFA 2003....20
Final Fantasy Tactics Advance....68
Galleon: Islands of Mystery....22
Godzilla: Destroy all Monsters Melee....29
Haven: Call of the King....8
Ikaruga....69
Mega Man Zero....66
Monster Force....65
Monster Jam Maximum Destruction....66
Moto Racer....66
NHL Hitz 2003....28
Phantasy Star Collection....69
Rally Championship....24
Reign of Fire....6
Resident Evil....18
Resident Evil Zero....14
Rocky....26
Rune II....69
Sega Soccer Slam....83
Smuggler's Run: Warzones....46
Splinter Cell....8
Spyro 2: Season of Flame....62
SSX Tricky....84
Starfox Adventures....70
Super Mario Sunshine....42
Taz Wanted....54
Tennis Masters Series....65
The Mummy: Manacle of Ossiris....9
Tomb Raider: The Prophecy....31
Twin Caliber....7
Turok Evolution....64
Yoshi's Island: Super Mario Advance 3....58

VORSCHAU

14 RESIDENT EVIL ZERO

Keinen Sitzplatz zu bekommen ist bei weitem nicht das Schlimmste, was einem beim Zugfahren passieren kann. Diese Erfahrung muss das Protagonisten-Duo aus *Resident Evil Zero* machen. Wir haben uns mit in die vor Zombies überquellenden Abteile gedrängelt und berichten direkt aus dem Zug des Schreckens.

REPORTAGE

10 SQUARES PLÄNE ENTHÜLLT!

Bis vor kurzem tauchten immer wieder Gerüchte auf, dass die Edelschmiede Squaresoft in Zukunft auch den GameCube mit hochwertigen Spielen versorgen würde. Nachdem aus diesen Gerüchte nun zur Freude vieler Fans Tatsachen geworden sind, haben wir für euch alle bislang erhältlichen Fakten auf vier Seiten zusammengetragen.

TEST 70 STARFOX ADVENTURES

Kurz vor Redaktionsschluss bekamen wir die Chance, die US-Version des Spiels unter die Testlupe zu nehmen. Dabei zeigte sich schnell, dass der lang ersehnte Titel tatsächlich die in ihn gesetzten hohen Erwartungen erfüllen kann. Warum es sich um das bislang beste GameCube-Spiel handelt, lest ihr im Test.

TEST 46 SMUGGLER'S RUN: WARZONES

Das Spiel um heiße Schmuggelware bietet eine unterhaltsame Mischung der beiden PlayStation-2-Teile und besticht durch unterschiedlichste Terrains, rasante Action mit abgefahrenen Vehikeln und eine Reihe gelungener Mehrspielermodi.

TEST 42 SUPER MARIO SUNSHINE

Nachdem die japanische Version des Nintendo-Titels unseren Test mit Bravour bestanden hat, schauen wir uns nun die deutsche PAL-Version gründlich an. Wie wurde das Spiel für den deutschen Markt umgesetzt? Läuft es auch als PAL-Version mit 60 Hertz? Die Antworten findet ihr in unserem Test.

ANGESPIELT

GAMECUBE

30 **Disney's Donald Duck Phantomias** Ein Enterich als Superheld
20 **FIFA 2003** Auf dem Weg zur Fußballsimulation
22 **Galleon: Islands of Mystery** Auf Sindbads Spuren
29 **Godzilla: Destroy all Monsters Melee** Prügelei der Riesensaurier
28 **NHL Hitz 2003** Foul ist, wenn Blut spritzt
24 **Rally Championship** Mit High-Speed durch die Pampa
14 **Resident Evil Zero** Eine Zugfahrt, die ist grausig ...
26 **Rocky** Box dich als Rocky Balboa durch

GAME BOY ADVANCE

32 **Ecks vs. Sever 2** Das Duell geht in die 2. Runde
33 **Eye of the Beholder** Klassikerleckerbissen für RPG-Fans
31 **Tomb Raider: The Prophecy** Frau Croft im Kleinformat

TEST

GAMECUBE

56 Beach Spikers: Virtua Beach Volleyball
50 Crash Bandicoot: Der Zorn des Cortex
52 Disney's Magical Mirror
48 Doshin the Giant
46 Smuggler's Run: Warzones
70 Starfox Adventures
42 Super Mario Sunshine
54 Taz Wanted

GAME BOY ADVANCE

60 Colin McRae Rally 2.0
66 Der Anschlag
59 Disney's Magical Quest
61 Driver 2
64 Duke Nukem Advance
66 Mega Man Zero
65 Monster Force
66 Monster Jam Max. Destruction
66 Moto Racer Advance
62 Spyro 2: Season of Flame
65 Tennis Masters Series
64 Turok Evolution
58 Yoshi's Island: Super Mario Advance 3

KOMPLETTLÖSUNG

86 Super Mario Sunshine

CHEATS & CODES

GAMECUBE

82 Beach Spikers
85 Driven
83 Sega Soccer Slam
84 SSX Tricky
85 Super Mario Sunshine

GAME BOY ADVANCE

83 CT Special Forces
84 Disney's Lilo & Stitch

NEWS

N-ZONE | TOPS & FLOPS

TOPS

1. IN LETZTER SEKUNDE
Exklusiver Import-Test von *Starfox Adventures*!

2. GAMES CONVENTION GUT BESUCHT
Die neue Messe in Leipzig war ein voller Erfolg.

3. ZOMBIE-ZUGFAHRT
Resident Evil Zero bietet endlich ein wirklich neues Schockerlebnis.

4. GRAUEN AB 18
Resident Evil auch in der deutschen PAL-Version ungeschnitten!

5. SQUARE LEGT LOS
Endlich gibt es offizielle Infos zur Square-Offensive.

FLOPS

1. WARTEN AUF TUROK
Acclaim hat für diese Ausgabe noch kein Testmuster zur Verfügung gestellt.

2. KEINE EHRENMEDAILLE?
Medal of Honor Underground hat sich auf unbestimmte Zeit verschoben.

3. NINTENDO NICHT VOR ORT
Nintendo war nicht auf der Games Convention anzufinden.

4. ALI FEHLT
Die gesamte Redaktion vermisst Langzeit-Urlauberin Alexandra vom Layout.

5. RUCKELNDE BEUTELRATTE
Technische Schwächen vermiesen bei *Crash Bandicoot* den Hit.

GC GAMES CONVENTION

Vom 29.08. bis zum 01.09. fand in Leipzig erstmals die Games Convention statt. Sowohl vonseiten der Hersteller als auch von der Fachpresse im Vorfeld teilweise kritisch beäugt, belegten die beachtlichen Besucherzahlen von über 80.000, dass sich auch in Deutschland eine Messe für Computer- und Videospiele etablieren lässt. So sind wir zuversichtlich, dass auch die in diesem Jahr nicht anwesenden Hersteller wie Nintendo nächstes Jahr dabei sein werden. Wir sind für euch durch die Ausstellungshallen gestapft und stellen euch die aus unserer Sicht interessantesten Projekte für GameCube und GBA auf den folgenden beiden Seiten vor.

GC Reign of Fire

ACTION | Mad Max meets Jurassic Park

London liegt in Schutt und Asche. Die einst so stolze Metropole ist vollkommen zerstört. Schuld daran sind ein paar dreiste Drachen, die mal kurz mit ihrem Feueratem die Weltstadt abgefackelt haben. Den apokalyptischen Feuersturm haben lediglich ein paar Menschen überlebt, die sich nun zusammenraufen, um die Drachenbrut ins Jenseits zu schicken. Der Plan der Überlebenden: dem riesigen Drachenpapa den Garaus zu machen. Mit Geländewagen, Panzern und anderen Kettenfahrzeugen nimmt die menschliche Spezies den Kampf gegen pfeilschnelle Echsen und Drachen an. Wer keine Lust hat, die Guten zu spielen, kann als Drache nach Herzenslust die Umwelt mit Napalmfeuer und Flammenatem verbrutzeln. Auf den ersten Blick wussten vor allem die düstere Atmosphäre mit den zerstörten Häuserfassaden und die grafisch beeindruckend in Szene gesetzten, packenden Gefechte mit den schuppigen Echsen zu begeistern. **(jq)**

Hersteller: Konami
Internet: www.konami.de
Termin: 5. Dezember

ABSCHUSS Dieser Drache dürfte das letzte Mal Feuer gespuckt haben.

FEUER FREI! Mit dem Raketenwerfer kann man die fliegenden Feinde gut abknallen.

GC Enclave

ACTION-ADVENTURE **Mittelalterliches Fantasy-Epos mit reichlich Action**

Bei *Enclave* steht der Kampf der Mächte des Lichts gegen die Finsternis im Mittelpunkt. Je nachdem, wie man sich entscheidet, werden dem Spieler zwei separate Hintergrundstorys geboten. Neben 27 Fantasy-Missionen erwarten abenteuerlustige GameCube-Besitzer auch vier Bonus-Spiele. Zwölf unterschiedliche Charakterklassen vom Zauberer bis zum bärenstarken Krieger sorgen dafür, dass für jeden Spieler der richtige Typ dabei ist. Beim Kampf gegen die fünf furchteinflößenden Endgegner können die Protagonisten die vielen verschiedenen Waffen und magischen Gegenstände bestens gebrauchen. Die Xbox-Version entzückt zwar mit einer tollen, atmosphärischen Darstellung der mittelalterlichen Fantasiewelt, schreckt aber gleichzeitig durch die unausgereifte Kameraführung ab. Laut Publisher Swing sollen diese Mängel aber in der GameCube-Version ausgemerzt sein. **(jq)**

Hersteller: Swing
Internet: www.swing-games.com
Termin: 1. Quartal 2003

ANGELEGT Der Armbrustschütze hat den Ork fest im Visier.

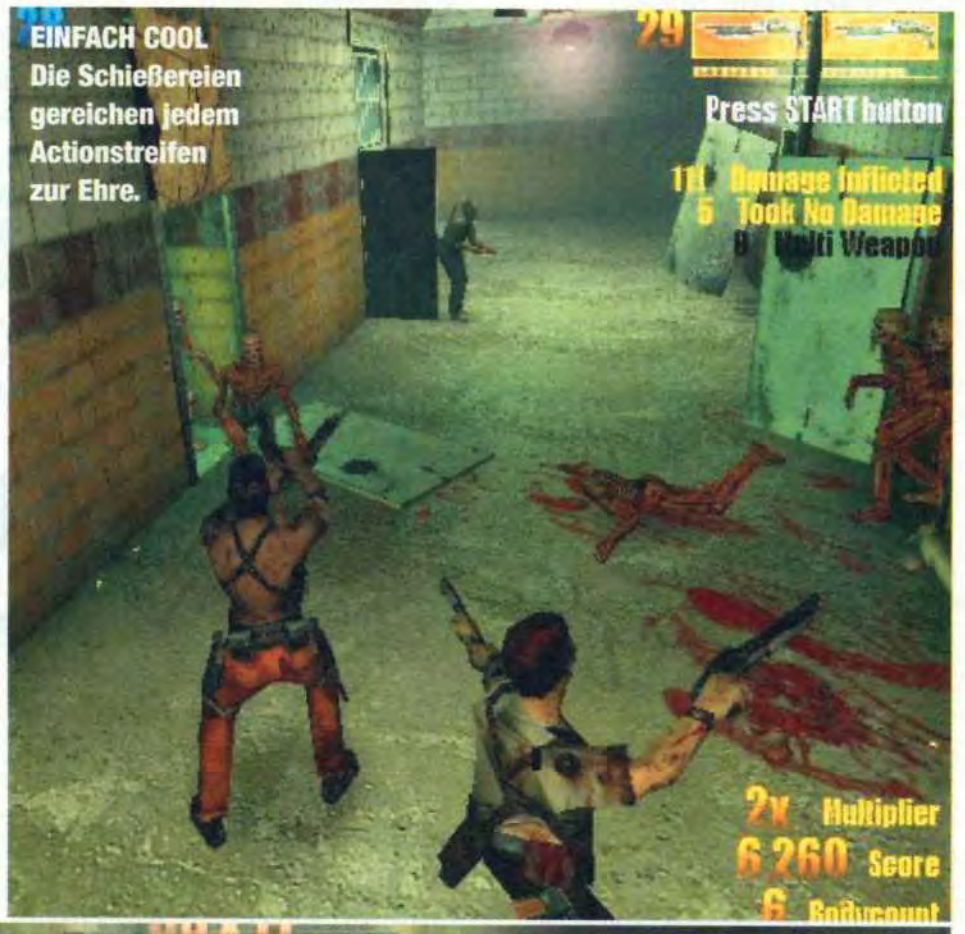
CREATURES Die unterschiedlichsten Charakterklassen ziehen in den Kampf.

GC Twin Caliber

ACTION **Ballern, bis die Wumme glüht**

Wer genug hat von unnötig komplexen Handlungssträngen und öden Storys, die kein Schwein mehr hinter dem Ofen vorlocken, sollte sich *Twin Caliber* vormerken. Denn statt mit putzigen Charakteren Konversation zu betreiben oder in kunterbunten Bonbonwelten nach Schlüsseln oder Diamanten zu suchen, zählt hier nur eins: ballern, bis der Arzt kommt! Mit Pistolen, Schnellfeuergewehren und Schrotflinten wird alles vom Bildschirm geschossen, was nach Feind aussieht. Besonderheit dabei: Ihr steuert nicht direkt den Charakter an sich, sondern könnt mittels Analogstick zwei Waffen simultan kontrollieren. Allerdings sind zwei Wummen aufgrund des nie enden wollenden Stroms an ekligen Mutantengegnern auch dringend notwendig. Das Ergebnis sind die wildesten Schießereien seit Erfindung der Handfeuerwaffe. Im Zweispielermodus verdoppeln sich die Action und der Spielspaß. Durch die inzwischen schon fast obligatorischen Zeitlupeneffekte und die rasante Nonstop-Action vermittelt das Spiel das Flair eines Hongkong-Streifens. Da *Twin Caliber* stellenweise wirklich derbe Splatterszenen bietet und auch nicht mit dem roten Lebenssaft gespart wird, bleibt abzuwarten, ob in Deutschland eine modifizierte Fassung des Schlachtfests erscheint. **(jq)**

Hersteller: Rage
Internet: www.rage.com
Termin: Anfang 2003



EINFACH COOL Die Schießereien gereichen jedem Actionstreifen zur Ehre.

TEAMWORK Gute Zusammenarbeit ist beim Anvisieren das A und O.

NEWS

Splinter Cell

ACTION-ADVENTURE Gute Tarnung ist alles!

FESTUNG Lichtkegel scheut ein guter Geheimagent wie der Teufel das Weihwasser.

LICHT UND SCHATTEN Besonders die Licht- und Schatteneffekte sind beeindruckend.

Bestseller-Autor Tom Clancy stand einmal mehr Pate für einen spannenden Agenten-Thriller, bei dem der Kampf gegen den Cyberterrorismus im Vordergrund steht. Als Geheimagent Sam Fisher infiltriert ihr gut bewachte Hochsicherheitstrakte, stöbert hochbrisantes Datenmaterial auf und beendet die Tätigkeiten krimineller Verbrecherorganisationen. Wichtigste Voraussetzung für das Gelingen der spannenden Missionen ist ein unauffälliges Vorgehen. Ähnlichkeiten mit *Metal Gear Solid* sind natürlich reiner Zufall. Genau wie Solid Snake greift auch Sam Fisher auf ein High-Tech-Arsenal an Gegenständen zurück. Vom Infrarotsichtgerät bis zum Entschlüsselungsgerät befindet sich alles im Rucksack, was der moderne Agent von heute so braucht. Nur in absoluten Notwehrsituationen greift der Agent auch mal zur Waffe, um den Feind zu neutralisieren. Zu den ersten Eindrücken zählen vor allem knisternde Agenten-Atmosphäre sowie superbe Licht- und Schatteneffekte. Da noch keine GameCube-Bilder verfügbar sind, zeigen wir euch PC-Bilder. **(jq)**

Hersteller: Ubi Soft
Internet: www.splintercell.de
Termin: 2003

Haven: Call of the King

ACTION-ADVENTURE Ein Tausendsassa rettet die Welt.

Einmal mehr wird die friedliche Welt von einem Schurken bedroht. Damit die Pläne des fiesen Lord Vetch nicht Wirklichkeit werden, zieht es den tapferen Haven in die Ferne. Dabei erkundet der Held nicht nur die Erdoberfläche, auch im Weltall und auf dem tosenden Meer kämpft er gegen das drohende Unheil. Diese Regionen erreicht er natürlich nur in einem Raumschiff oder futuristisch anmutenden Booten. So wechseln sich Erkundungstouren in den unterschiedlichsten Vehikeln mit typischen Schalterrätseln und schwierigen Sprungpassagen ab. Mithilfe seines High-Tech-Jo-Jos baut der Protagonist ein Energieschutzschild auf oder ballert mit Laserstrahlen um sich. **(jq)**

Hersteller: Konami
Internet: www.konami.de
Termin: 2003

FEUERWELT Die Lavaströme sehen zwar schön aus, sind aber gefährlich.

HÄNGEPARTIE So ein Jo-Jo ist doch zu vielen Dingen nütze.

INFO KURZ & KNAPP

HERR DER RINGE KOMMT DOCH: Nach ewigem Hickhack und leider auch einigen Fehlinformationen von offizieller Seite erscheint *Der Herr der Ringe: Die zwei Türme* nun doch für den GameCube. Der mit Spannung erwartete Titel aus dem Hause Electronic Arts wird allerdings erst 2003 veröffentlicht.

EXTRAPORTION FANTASIE: Das Online-Rollenspiel *Phantasy Star Online Episode 1 & 2* soll laut Aussage von Yuki Naka (Sonic Team) fast doppelt so umfangreich sein wie der Vorgänger auf dem Dreamcast. Soundfetischisten dürfen sich darüber hinaus auf einen astreinen Dolby-Surround-Pro-Logic-II-Klang freuen.

GAMECUBE-BUNDLE: Frohe Kunde für alle Fans des Rohrverlegers. Wer noch keine Nintendo-Konsole hat, kann nun zuschlagen. Zum Start von Super Mario Sunshine bringt Nintendo am 4. Oktober ein Bundle auf den Markt. Inhalt: GameCube, eine Memory Card sowie das Spiel. Der Preis des Bundles wird ca. 250 Euro betragen.

The Mummy: Manacle of Ossiris

ACTION-ADVENTURE **Auf der Jagd nach Imhotep**

Imhotep ist nicht etwa ein Mittel gegen schwindende Manneskraft, vielmehr verbirgt sich hinter diesem Namen ein mumifizierter Unhold, der mal eben beschlossen hat, die Weltherrschaft an sich zu reißen. In der Rolle von Alex, Evy oder Rick O'Connell macht ihr euch auf den Weg durch 15 Levels, um den modernden Typen endgültig zurück in die Gruft zu schubsen. Innerhalb der mysteriösen Tempel und Pyramiden könnt ihr jederzeit zwischen den Charakteren wechseln, um fiesen Fallen oder unheimlichen Gegnern auszuweichen. Jeder der Protagonisten weist nämlich unterschiedliche Fähigkeiten auf. Transparenzeffekte und liebevolle Animationen sollen ebenso wie dynamische Lichteffekte zur Atmosphäre beitragen. **(jq)**

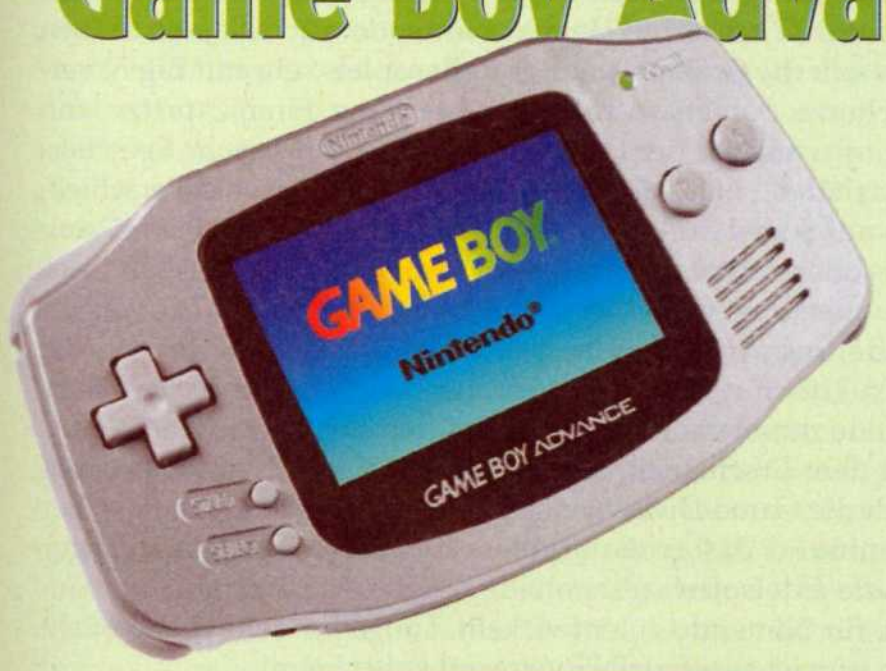
Hersteller: Ubi Soft
Internet: www.ubisoft.de
Termin: 7. November

GENTECHNIK Wo zum Henker kommen die riesigen, lilafarbenen Skorpione her?

Gewinnspiel

Nintendo® GAMING 24:7™

Game Boy Advance Platinum-Edition



GAME BOY ADVANCE™

Am 27. September veröffentlicht Nintendo in Europa die neueste Ausgabe der Game Boy Advance im coolen Platinum-Look. Der Preis des schicken Handhelds wird dabei mit dem der bereits erhältlichen Farben identisch sein und bei ca. 99 Euro liegen. Wer das Geld lieber für ein zukünftiges GameCube-Spiel sparen will, hat bei unserer Verlosung die Chance, einen GBA im neuen Design und GBA-Spiele zu gewinnen!

Insgesamt gibt es folgende Preise zu gewinnen:

1.Preis: 1x Game Boy Advance Platinum-Edition
1x *Yoshi's Island: Super Mario Advance 3 (ohne Abb.)*
1x *Disney's Magical Quest Starring Mickey & Minnie Mouse*

2.Preis: 1x Game Boy Advance Platinum-Edition
1x *Yoshi's Island: Super Mario Advance 3 (ohne Abb.)*

3. Preis: 1x Game Boy Advance Platinum-Edition
1x *Disney's Magical Quest Starring Mickey & Minnie Mouse*

Um an unserem Gewinnspiel teilzunehmen, beantwortet ihr einfach folgende Frage:

In wie vielen verschiedenen Farben ist der Game Boy Advance bislang in Europa erhältlich?

Um an dem Gewinnspiel teilzunehmen, schreibt uns eine Postkarte mit dem Lösungswort an **Computec Media AG, Redaktion N-ZONE, Kennwort: GBA Platinum, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth**. Teilnahmeschluss ist der 16.10.2002. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von Nintendo und der Computec Media AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Die Gewinne können nicht in bar ausgezahlt werden. Mit der Teilnahme an diesem Gewinnspiel gebt ihr euer Einverständnis zur Veröffentlichung eures Namens im Gewinnfall.

Zurück zu

Squaresoft ist wieder da! Werfen wir mal einen Blick auf das, was uns demnächst erwartet!

Wenn sich Japaner in ihrer Ehre verletzt fühlen, ist mit ihnen wirklich nicht gut Kirschen essen. Als Square Mitte der 90er beschloss, nur noch für Sonys PlayStation zu entwickeln und ihre bisherige Heimat Nintendo zu verlassen, haben es sich die Großmeister des Rollenspiels sehr mit Big N verscherzt. Neben so mancher kräftigen Finanzspritze von Sony war einer der Hauptgründe auch die geringe Speicherkapazität der N64-Module. Es ist doch ein großer Unterschied, ob man auf Sonys Konsole vier CDs mit fast 2 Gigabyte an Daten füllen kann oder den gesamten Programmcode in die 512 MBit eines N64-Moduls quetschen muss. Was auch immer der Grund für Squaresofts Abwanderung war, Sony rieb sich die Hände, da sie nun die entsprechenden Titel für die rollenspielverrückten Japaner in petto hatten, und Nintendo musste auf die riesige Käuferschicht der Square-Fans verzichten. Mit dem Erscheinen des GameCube hat sich das Blatt aber gewendet. Durch die Game-Disks, welche bis zu 1,5 Gigabyte an Speicher haben, war zumindest das große Problem der zu kleinen Datenträger behoben und die Edelsoftwareschmiede spielte wieder mit dem Gedanken, Spiele für Nintendo zu entwickeln. Lange brodelte die Gerüchteküche, doch nun ist es offiziell: Squaresoft kehrt heim!

FINAL FANTASY: CRYSTAL CHRONICLES

Denkt man an Squaresoft, so fällt einem bestimmt als erstes *Final Fantasy* ein. Ursprünglich als Abschiedsspiel einer kleinen Softwarefirma gedacht, die kurz vor dem Bankrott stand, schlug das Spiel ein wie die sprichwörtliche Bombe und konnte Square vor dem Ruin retten. Die Nachfolger erschienen bis zum Sprung zu Sony zuerst nur auf den Nintendo-Konsolen und sicherten Big N die sichere Zielgruppe der Rollenspieler. Die Vorzüge dieser

PLAYSTATION-TAKTIK Final Fantasy Tactics zählt zu den besten Strategiespielen auf der PSone.

POSITIONIERUNG Die PSone-Version protzt mit vielen Optionsmöglichkeiten.

den Wurzeln

Serie werden selbst von Kritikern schnell erkannt: Jeder Teil verzaubert mit großartig charakterisierten Helden, innovativem Kampf- und Magiesystem sowie einer ungewöhnlichen Handlung, die sich weit ab der Rettet-die-Prinzessin-und-alles-wird-gut-RPGs befindet. Bei letzterem Punkt könnte man zwar anfügen, dass man besonders in *Final Fantasy VIII* und *X* zu sehr abgehoben ist und nur noch unverständliche Spiritualität bot, die für normale Menschen kaum nachvollziehbar ist. Die riesige Fanschar hat dies jedoch nicht gestört und die Spielserie zum Inbegriff des Konsolen-Rollenspiels gemacht. Umso schöner ist es, dass Square nun eine exklusive *Final Fantasy*-Episode für den GameCube angekündigt hat. Dieses Spiel wird den Titel *Final Fantasy: Crystal Chronicles* tragen und im ersten Quartal des kommenden Jahres in Japan erscheinen. Bisher ist noch nicht viel über dieses Erstlingswerk für den Würfel bekannt. Die einzige sichere Information ist ein Werbespot für den GameCube, wo Ausschnitte aus allen kommenden Hits gezeigt werden. Zwischen einigen sehr schnellen Schnitten sieht man eine kurze Szene aus dem Spiel. Hier wird die Heldengruppe gezeigt und ein junger Krieger, der auf einen Feind zurennt und ihn sehr effektvoll mit dem Schwert besiegt. Mehr gab es bis Redaktionsschluss noch nicht zu sehen. Das japanische Videospielmagazin *Famitsu* will jedoch wissen, dass sich *Final Fantasy: Crystal Chronicles* sehr stark von allen anderen Teilen der Serie unterscheiden wird. Im Gegensatz zu den bisher verwendeten rundenbasierten Kämpfen oder den zeitleistenunterstützten Schlachten, soll es in den *Crystal Chronicles* sehr viel actionbetonter zugehen und der Titel eine Spielbarkeit bieten, die in etwa mit der von *Secret of Mana* für das SNES zu vergleichen ist.

CRYSTAL CHRONICLES Hier seht ihr die einzigen Bilder, die bis jetzt von den Crystal Chronicles existieren. Diese stammen aus einem japanischen Werbefilm für für den GameCube und zeigen einen Helden, der mit gezücktem Schwert durch einige Monster läuft.

INFO SQUARES NINTENDO SPIELE

Was kommt wann?

Dies sind alle Titel, von denen man sicher sein kann, dass sie sich bei Squaresoft in Entwicklung befinden. Da *Final Fantasy III* für den Game Boy Advance noch nicht offiziell angekündigt ist, findet ihr diesen Titel hier noch nicht, sondern in dem entsprechenden Extrakasten. Leider gibt es bis jetzt noch keine Termine für Europa und die USA, so dass wir nur das geplante Veröffentlichungsdatum für Japan angeben können.

GameCube

Titel	Genre	Japan-Termin
Final Fantasy: Crystal Chronicles	Rollenspiel	1. Quartal 2003

Game Boy Advance

Titel	Genre	Japan-Termin
Chocobo	Nicht bekannt	Ende 2002
Final Fantasy: Crystal Chronicles	Rollenspiel	1. Quartal 2003
New Final Fantasy Tactics	Strategie	1. Quartal 2003
Seiken Densetsu	Action-Adventure	2. Quartal 2003

INFO KLEINER MANA-FÜHRER

Seiken Densetsu

Bei uns bringt man die *Seiken Densetsu*-Serie meistens nur mit dem Titel *Secret of Mana* in Verbindung. Allerdings sind bereits mehrere Teile dieser Action-Adventure-Serie aus dem Hause Square erschienen.

Mystic Quest (Seiken Densetsu)
1991 Game Boy

Was für ein Namenswirrwarr! In Japan hieß dieser Titel *Seiken Densetsu*. In den USA versuchte man auf der Welle der erfolgreichen *Final Fantasy*-Titel mitzuschwimmen und benannte das Spiel in *Final Fantasy Adventure* um, während man es in Europa unter der Bezeichnung *Mystic Quest* laufen ließ. Das gleichnamige SNES-Spiel hat übrigens nichts mit dieser Serie zu tun.

Secret of Mana (Seiken Densetsu II)
1993 Super Nintendo

Viele SNES-Fans halten dieses Spiel immer noch für einen der besten Titel, die jemals für Nintendos 16-Bit-Maschine erschienen ist. Ihr lenkt eine dreiköpfige Heldenparty durch eine wunderschöne Fantasy-Welt, um den vom ersten Teil bekannten Mana-Baum zu retten. Hier gab es übrigens auch zum ersten Mal die Möglichkeit, zu dritt gleichzeitig auf Monsterjagd zu gehen. Ein Feature, welches sich bis heute durch die Fortsetzungen zieht.

Seiken Densetsu III
1995 Super Nintendo

Es ist wirklich verflixt schade, dass dieser Teil niemals außerhalb von Japan erschienen ist. Denn hier haben wir es definitiv mit der besten Episode dieser Serie zu tun. Neben der fantastischen Grafik und der wunderschönen Musik zeichnete dieses Spiel besonders die Möglichkeit aus, durch die anfängliche Charakterwahl den Verlauf der gesamten Handlung zu beeinflussen. Der beste Anreiz für Mehrfachspieler.

Legend of Mana (Seiken Densetsu IV)
2000 PlayStation

Der Sprung auf 32-Bit ist der *Seiken Densetsu*-Serie leider nicht so gut gelungen, wie man sich erhofft hatte. Besonders mit der Idee der virtuellen Landschaft, welche die Oberwelt nach den Wünschen der Spieler verändern konnte, stieß man auf wenig Gegenliebe. Der Fehler lag wohl darin, dass der Spieler zu sehr daran erinnert wurde, dass es sich um ein Videospiel und nicht um eine lebendige Fantasy-Welt handelt.

Secret of Evermore
1995 Super Nintendo

Dieser Ableger der *Mana*-Serie entstand nicht – wie man vielleicht annehmen könnte – in Japan, sondern wurde in den amerikanischen Studios von Squaresoft entwickelt. Die einzige Gemeinsamkeit, die zu den anderen Teilen besteht, ist die Grafikengine. Ansonsten bekam der Spieler eine eher durchschnittliche Story mit einem guten Schuss Action und einem bemerkenswerten Magiesystem serviert.

MYSTIC QUEST Auch hier versuchte man schon, den Mana-Baum zu retten.

SECRET OF MANA Einer der wenigen Titel, die auch nach Europa kamen.

SEIKEN DENSETSU III Der dritte Teil beeindruckte mit fantastischer Grafik.

LEGEND OF MANA Tolle Knuddelgrafik, aber sehr gediegenes Spielprinzip.

SECRET OF EVERMORE Das Spin-Off wurde für den amerikanischen Markt produziert.

HANDHELD-POWER

Während für den GameCube nur ein einziges Spiel angekündigt ist, protzt Square gleich mit fünf Ankündigungen für den Game Boy Advance. In dieser Liste ist besonders die Handheld-Fassung von *Final Fantasy: Crystal Chronicles* interessant. Dieses Spiel soll nämlich die Linkfunktion zwischen Game Boy Advance und GameCube unterstützen. Über die Ausmaße lässt sich bisher so viel sagen, dass der GBA während des Spielens der GC-Version wichtige Daten darstellen wird. Zudem soll man Items austauschen können, um sie dann sowohl in der kleinen als auch in der großen Version zu benutzen. Man munkelt auch darüber, dass einige Side-Quests nur dann erfüllbar sind, wenn man auf diesen Linkmodus zurückgreift. Bis die beiden Teile im Frühjahr 2003 in Japan erscheinen, dürfte die Informationslage bestimmt klarer sein.

FINAL FANTASY TACTICS

Auch Strategie-Fans dürfen frohlocken. Als nächste Ankündigung steht nämlich die GBA-Version eines der besten Strategiespiele aller Zeiten auf dem Programm. Bei seinem Erscheinen im ersten Quartal 2003 hat der Rollenspiel-Ableger *Final Fantasy Tactics* durchaus das Potenzial, der bisherigen Referenz *Advance Wars* den Rang abzulaufen. Da es sich bei diesem Spiel um keine bloße Umsetzung der nie in Europa erschienenen PSone-Version handelt, lässt sich auch hier noch nicht allzu viel über die Qualität und den Inhalt sagen. Es wird jedoch nicht allzu lange dauern, bis die ersten Vorschusslorbeeren vergeben werden. Squaresoft versammelt für diese Episode nämlich fast alle Programmierer, die auch schon an der fantastischen PlayStation-Fassung mitgewirkt haben.

CHOCOBOS UND MANA-BÄUME

Auf weiteren Plätzen der GBA-Ankündigungen stehen zwei sehr geheimnisvolle Titel: *Chocobo* und *Seiken Densetsu*. Hinter dem letzteren, fast unaussprechlichen Namen verbirgt sich kein geringeres Spiel als das auch in Europa erschienene *Secret of Mana*. Hier ist auch nur der Name bekannt und es gibt

keinerlei Informationen, ob es sich nun um eine Umsetzung der bisherigen *Seiken Densetsu*-Teile (siehe Extrakasten) handeln wird oder ob der Game Boy Advance in den Genuss einer Fortsetzung kommt. Besonders mysteriös wird es bei dem Titel *Chocobo*. Normalerweise heißen so die großen Reitvögel, die in der *Final Fantasy*-Welt die Helden über die Oberwelt transportieren und irre niedlich sind. Es wäre natürlich sehr schön, wenn diese großen Piepmätze ihr eigenes Spiel auf dem GBA bekämen, doch ein Blick auf die sehr durchschnittlichen PSone-Spiele namens *Chocobo Dungeon* und *Chocobo Racing* lassen auch hier eine Umsetzung vermuten.

SOFTWARE SELLS HARDWARE

Das Ärgerliche an Squares Rückkehr zu Nintendo ist die Tatsache, dass man sich mit Informationen zu den einzelnen Titeln sehr zurückhält. Ob dieser Informationspolitik nun vielleicht eine gewisse Arroganz oder auch nur ein geschickter Schachzug zugrunde liegt, um die Videospiellandschaft neugierig zu machen, sei einmal dahingestellt. Auf alle Fälle liest sich die Releaseliste von Square sehr spannend und sie geizt auch nicht mit Toptiteln. Sehen wir mal von den beiden *Crystal Chronicles* ab, dürfte alleine die Anzahl der Leute bemerkenswert sein, die sich jetzt nachträglich einen Game Boy Advance kaufen werden, um Knaller wie *Final Fantasy Tactics* oder *Seiken Densetsu* spielen zu können. Und besonders PlayStation-2-Besitzer, die mit einem Handheld liebäugeln, werden sicherlich zugreifen, wenn weiterhin GBA-exklusive Titel erscheinen. Bei den Abverkäufen der letzten Zeit hätte der GBA auf jeden Fall mal wieder ein paar Systemseller nötig.

JEAN-REINER JUNG

CHOCOBO DUNGEON Steckt dieser Titel hinter der mysteriösen GBA-Ankündigung?

CHOCOBO RACING Der Fun-Racer hat in seiner PlayStation-Version niemanden aus den Socken gehauen.

Kommt Final Fantasy III wirklich auf den GBA?

Neben den diversen Exklusiventwicklungen munkelt man jetzt über eine Konvertierung des Rollenspiel-Klassikers.

Kaum hat es sich offiziell bestätigt, dass Squaresoft wieder für Nintendo entwickelt, geriet die Gerüchteküche wieder ins Brodeln. So berichtete das japanische Videospielemagazin *VJump*, dass laut Insiderinformationen auch der Klassiker *Final Fantasy III* für den Game Boy Advance in der Mache sei. Als Veröffentlichung in Japan sei sogar noch das 4. Quartal 2002 eingeplant. Für dieses Gerücht spricht, dass das Spiel zuvor schon für das Wonderswan Color Handheld angekündigt war, dann aber wieder gecancelt wurde. Wenn man diesen Titel jedoch für eine Unterwegs-Konsole rausbringen will, so spricht inzwischen eigentlich alles für den Game Boy Advance. Sollte sich dieses Gerücht bewahrheiten, so steht allen GBA-Besitzern ein nettes Rollenspiel ins Haus, das aber vor allen Dingen wegen seines Alters nicht mehr so recht mit aktuellen Titeln wie *Golden Sun* mithalten kann. Unsere Bilder zeigen übrigens die NES-Version.

OBERWELT Für NES-Verhältnisse sah es gar nicht mal schlecht aus.

KAMPFBILDSCHIRM Vier Onion-Knights im Kampf gegen zwei Goblins.

Resident Evil Zero

Wir sind auf den **Zug des Grauens** aufgesprungen und berichten euch von der Trial-Edition von Resident Evil Zero.

Man kennt das ja. Da entlastet man die Umwelt und die deutschen Straßen und fährt brav mit der Bahn und was ist der Dank? Schlangen am Schalter, ätzende Verspätungen, plärrende Bälger, mürrische Bedienstete und zum Bersten gefüllte Waggons. Dabei sollte man dankbar sein, denn es kann weit schlimmer kommen. Zum Beispiel, wenn der Bahnbeamte neben dem Ticket auch nach dem Fleisch des Passa-

RESERVOIR DOGS Wer zum Teufel hat die widerwärtigen Köter in den Zug gelassen?

giers lechzt oder man selbst im Speisewagen die Hauptmahlzeit darstellt. Gibt's nicht? Doch, in *Resident Evil Zero*!

RUNAWAY TRAIN

Der zweite exklusive GC-Titel der Capcom-Reihe spielt zeitlich vor dem eigentlich ersten Teil und setzt eine Person ins Rampenlicht, die bislang lediglich Gastauftritte als gute Medizin-Fee hatte: Rebecca Chambers. Die Sanitätssoldatin wird bei ihrer schauerlichen Zugfahrt von Billy Cohen begleitet. Der coole Typ passt so gar nicht in die Ahnenreihe der bisherigen *RE*-Heroen. Statt mit gebügelter Uniform und ordentlichem Kurzhaarschnitt schlendert der tätowierte, langhaarige Cohen mit Jeans und Shirt durch die Abteile des Zombie-Zuges. Die Handschellen an seinem Handgelenk deuten weniger auf Sado-Maso-Neigungen als vielmehr auf eine undurchsichtige, kriminelle Vergangenheit hin. Hat der ehemalige Navy-Seal-Elitekämpfer tatsächlich mehrere Menschen auf dem Gewissen? Die ganze Wahrheit und die Hintergrundgeschichte um den zwielichtigen Typen werden natürlich erst im Verlauf des Schockers offenbart.

PARTNERTAUSCH

Die auffälligste Neuerung an *Resident Evil Zero* ist natürlich die Möglichkeit, die Areale mit zwei Protagonisten nach ekligen Mutanten und Hinweisen auf die Geheimnisse des Zuges zu durchforsten. Es ist mithilfe der X-Taste möglich, an jeder beliebigen Stelle im Spiel zwischen Rebecca und Billy zu wechseln. Dadurch kommt endlich mal frischer Wind in das mittlerweise doch arg angestaubte Gameplay der bisherigen Teile. Durch das Teamwork und die Möglichkeiten, Gegenstände zu tauschen und die Abteile als Duo zu erkunden, ergeben sich zahlreiche neue, interessante Situationen. Nun muss man sich nämlich nicht nur um einen Einzelkämpfer, sondern auch um dessen Partner kümmern. Lasst ihr einen der beiden beispielsweise an einem

INFO **HELFE DEINEM NÄCHSTEN**

Hilfe in der Not

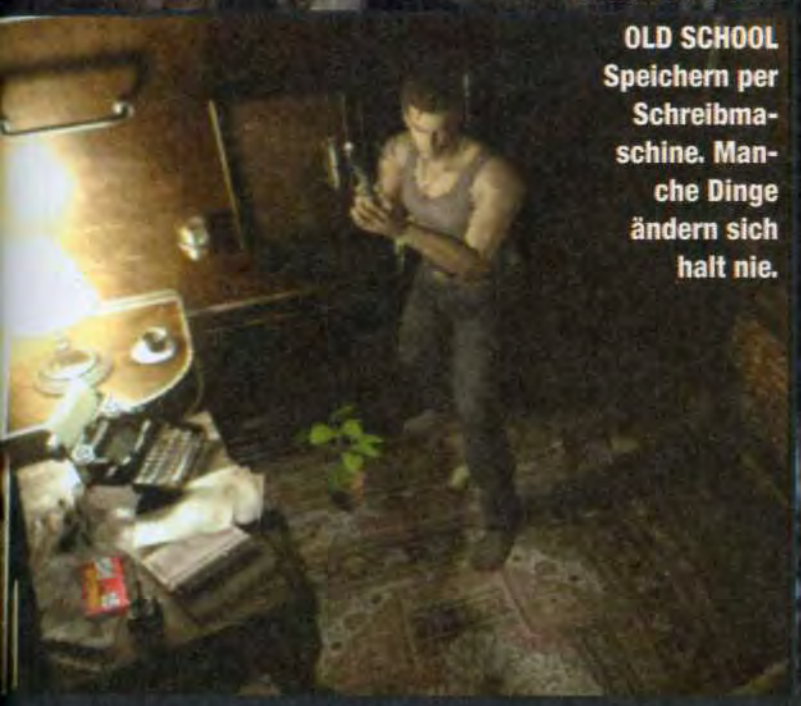
Die beiden Protagonisten des Spiels können munter untereinander Gegenstände tauschen.

Bei der Teamarbeit können sich die beiden Zombiejäger in brenzligen Situationen durch den Wechsel von Gegenständen aus der Patsche helfen. Geht einem der beiden beispielsweise bei der Jagd auf die Monster die Munition aus, kann der andere seinen Vorrat an Patronen aufteilen solange sich beide Charaktere im selben Raum aufhalten. Genauso verhält es sich mit den wichtigen Heilkräutern oder Medizinrationen. Auch Schlüssel können so munter den Besitzer wechseln. Sind beide Protagonisten räumlich getrennt, kann der Besitzwechsel über das Wegwerfen von Gegenständen vonstatten gehen. So kann beispielsweise Rebecca Schrotmunition aus ihrem Inventar ablegen, die Billy dann später auf seiner Erkundungstour einsackt. Befinden sich die beiden Zombiejäger auf unterschiedlichen Etagen, können Gegenstände auch mittels einer Art Mini-Aufzug ausgetauscht werden.

PROBLEM Billy hat seine gesamte Pistolen-Munition bei der bleihaltigen Zombiejagd verballert.

LÖSUNG Rebecca versorgt Billy mit Patronen für seine Pistole. Die Zombies können kommen!

ARBEITSTEILUNG Während Billy einen Sitzplatz sucht, probiert Rebecca die Schrotflinte aus.



OLD SCHOOL Speichern per Schreibmaschine. Manche Dinge ändern sich halt nie.

JIM KNOPF? Mit der Schrotflinte erlöst Billy den ebenso faulen wie fauligen Lokführer von seinem grausamen Schicksal.

INFO ECHTES TEAMWORK

Eine starke Truppe

Durchdachtes Teamwork kann das Überleben sichern.

Während einem bei den bisherigen Teilen der Schockerserie nur in absoluten Notfällen zeitweise ein weiterer Charakter zur Seite stand, könnt ihr bei *Resident Evil Zero* erstmals den gesamten Schrecken mit zwei Protagonisten erleben. Nicht nur ein ständiger Wechsel zwischen Rebecca und Billy ist jederzeit im Spiel möglich, man kann auch mit beiden zusammen den zombieverseuchten Zug erkunden. Befindet ihr euch mit dem jeweils anderen in einem Raum, könnt ihr durch Drücken der Z-Taste den Befehl zur gemeinsamen Erkundungstour ausgeben. Durch erneuten Druck auf den Z-Knopf macht ihr dem anderen Charakter klar, dass ihr lieber heldenhaft allein weiterziehen wollt. Sind beide als Team unterwegs, steuert ihr mittels Analogstick oder digitalem Steuerkreuz den Hauptcharakter, während die Begleitperson gleichzeitig mit dem C-Stick bewegt werden kann. Dies ist zwar anfangs sehr gewöhnungsbedürftig, erweist sich allerdings bei Kämpfen gegen mehrere Mutanten oder an bestimmten Stellen der Zugfahrt als hilfreich. So müsst ihr beispielsweise nicht extra die Spielfigur wechseln, nur weil diese gerade eure Feuerlinie verstellt oder tranig eine Tür blockiert. Im Inventarscreen kann man dem anderen Charakter rudimentäre Befehle erteilen. So könnt ihr wählen, ob euer Kollege bei einer Attacke der gefräßigen Fahrgäste mit euch zusammen das Feuer eröffnen oder sich lieber dezent zurückhalten soll.

SOLIST Billy pumpt den Zombie allein mit Blei voll.

DUETT Auf Wunsch von Billy ballert Rebecca fleißig mit.

OFFENER RÜCKEN Dieser Angestellte der Bahn beweist Rückgrat.

SCHATTENSPIELE Die Schatteneffekte übertreffen die bisherigen RE-Teile um Längen.

ungünstigen Bereich des Zuges stehen, ertönen über Funk schon bald Angst- beziehungsweise Schmerzensschreie. Die Mutanten sind nämlich auch bei der Bahnfahrt äußerst aggressiv und greifen meist in Scharen – ekelhaft schmatzend und grunzend – an, sobald die Aussicht auf eine warme Mahlzeit besteht. Die genauen Möglichkeiten des Zusammenspiels zwischen Billy und Rebecca haben wir in den beiden Extrakästen näher erläutert.

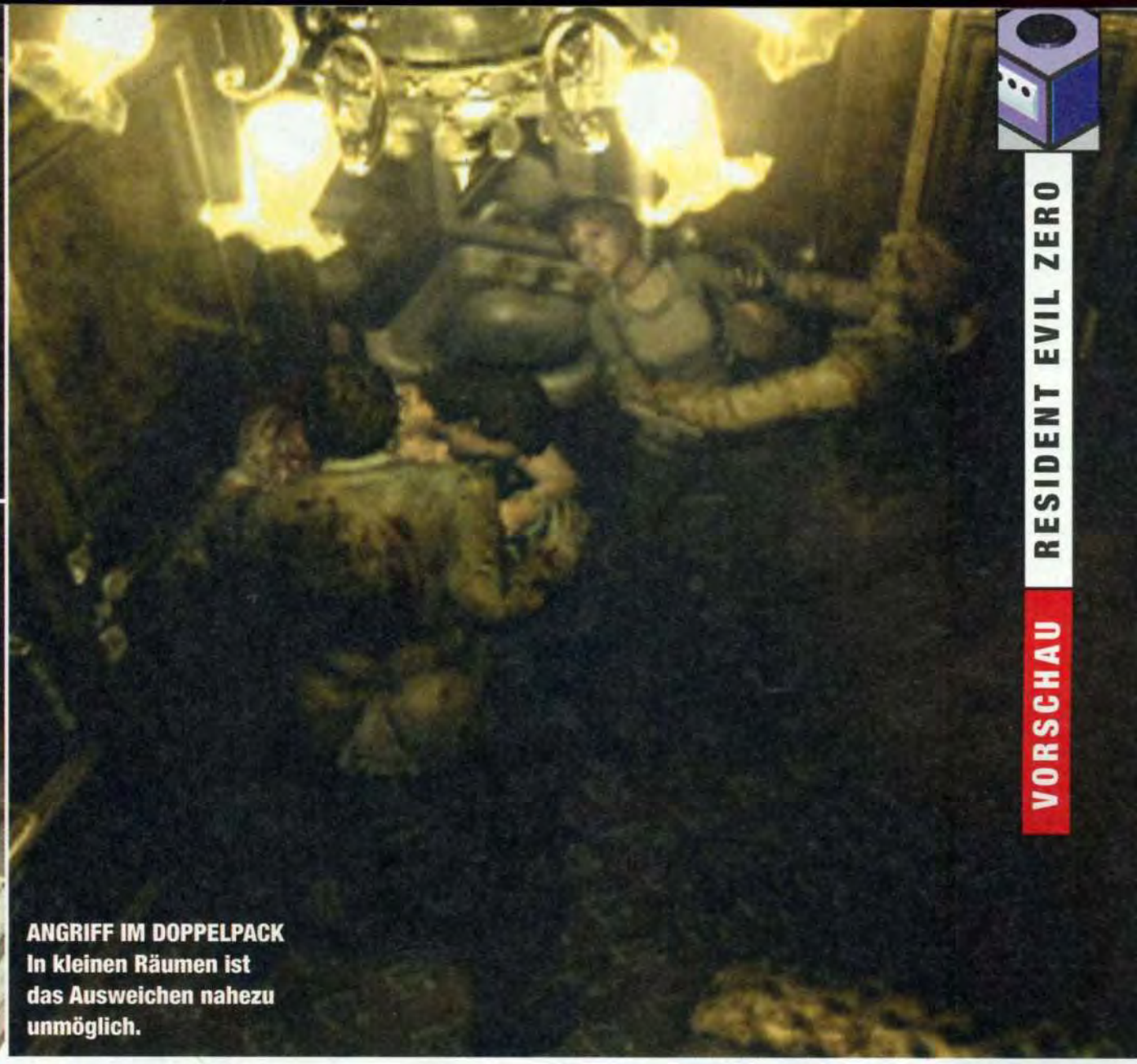
GEWOHNT RÄTSELHAFT

Ein gewohntes Bild zeigt sich bei den Aufgaben, die den Spieler während der etwas anderen Zugfahrt erwarten. So lösen sich auch bei *Resident Evil Zero* unheimliche Begegnungen mit schrecklich zugerichteten Kreaturen mit mehr oder weniger anspruchsvoller Rätselkost ab. Da müssen verschlossene Taschen mithilfe von zwei verstreuten Ringen geöffnet, Schlüssel gefunden und versteckte Leitern per simplem Knopfdruck aktiviert werden. Für versierte Veteranen dürften die Knobelaufgaben daher keine unüberwindlichen Hindernisse darstellen. Ruheräume, in denen man sich gesund pflegen und an der guten alten Schreibmaschine abspeichern kann (Farbband vorausgesetzt),

VORGESCHMACK Bei solchen Mutationen kann man sich schon auf einiges gefasst machen.

TRIO Nicht selten fallen einen die Untoten in Scharen an.

NIMM MICH! Wichtige Gegenstände können die Charaktere dank des typischen Blinkens nicht übersehen.



ANGRIFF IM DOPPELPACK In kleinen Räumen ist das Ausweichen nahezu unmöglich.

sind ebenso vorhanden wie die Möglichkeit, klaffende Bisswunden mithilfe der Heilkräuter zu versorgen. Die Tatsache, dass neben den normalen grünen Heilkräutern auch wieder rote und blaue Pflanzen verteilt sind, lässt darauf schließen, dass man auch diesmal mit Mutationen rechnen muss, die Billy und Rebecca üble Vergiftungen zufügen können. In der Trial-Edition bekommt ihr es „nur" mit Zombies und den fauligen Kötern zu tun. Gerade die Untoten haben es aber schon in sich. Sie strömen in Gruppen auf die Protagonisten zu, so dass die Patronen fast nicht ausreichen. Das Nachladen nutzen die üblen Typen dann sofort aus, um sich im Fleisch zu verbeißen. Somit ist eins klar: *Resident Evil Zero* wird kein leichtes Spiel. Einen ersten Vorgeschmack auf neue Kreaturen bietet das Ende der Demoversion, in der ein riesiger, mutierter Skorpion auftaucht. Man kann sich also auf Schockmomente und neue, grausame Gegner freuen.

ALTES UND NEUES

In Sachen Steuerung und Spielmechanik zeigen sich ebenfalls kaum Änderungen. So laufen die beiden Helden immer noch etwas hölzern durch die Abteile, und auch das Ausweichen in den engen Waggons ist aufgrund der trägen Steuerung hier und da einfach Glückssache. Lobenswert ist im Gegensatz dazu die Tatsache, dass unbrauchbar gewordene Inventargegenstände nun jederzeit und überall abgelegt werden können. Die Zeiten, in denen in den Ruheräumen umständlich in der Truhe gekramt werden musste, gehören somit der Vergangenheit an. Glanzpunkte setzt das neue *Resident Evil* zweifelsohne bei der Grafik. Die Hintergründe sind wie gehabt vorberechnet, allerdings wirken die Umgebungen nun aufgrund zahlreicher neuer Details viel lebendiger und noch bedrohlicher als bei den Vorgängern. Allein die ausgezeichneten Licht- und Schatteneffekte erhöhen den Gruselfaktor beträchtlich. Dazu kommen Details wie herumrollende Flaschen, klirrende Ketten, durch die geborstene Scheibe peitschender Regen und im Fahrtwind flatternde, zerrissene Vorhänge. Die bedrohliche Geräuschkulisse mit dem monotonen Rattern der Zugräder, den quietschenden Türen und schmatzenden Zombies trägt ebenfalls ihren Teil zu der superben Horroratmosphäre bei. Für diese grafische und akustische Opulenz erträgt man dann auch gerne die berühmt-berüchtigten Ladezeiten zwischen einzelnen Räumen.

JENS QUENTIN

MEIN HERZ BRENNT Einige Zombies sind Feuer und Flamme für die schnuckelige Rebecca.

VORSCHAU

RESIDENT EVIL ZERO

Genre:	Action-Adventure
Spieler:	1
Speichern:	Memory Card
Umfang:	Nicht bekannt
Sprache:	Englisch/Japanisch

Internet: **www.capcom.com**

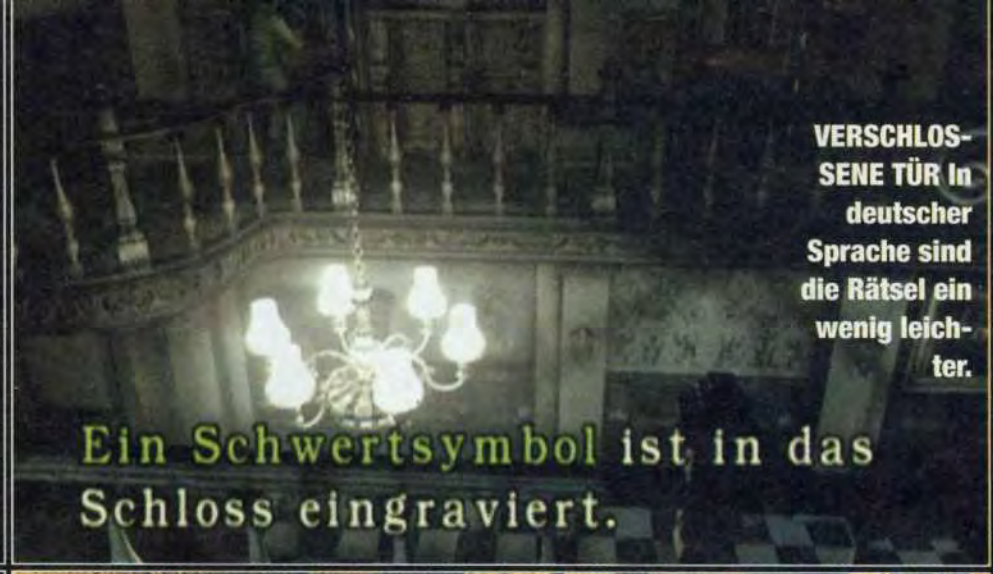
Hersteller	Termin
Capcom	**2003**

EINSCHÄTZUNG

SUPER

„Endlich ein wirklich neues Resident Evil mit guten Gameplayansätzen und **bombastischer Grafik!**"

DEUTSCHE TEXTE Die Übersetzung ist in Ordnung.



VERSCHLOSSENE TÜR In deutscher Sprache sind die Rätsel ein wenig leichter.

HAUPTMENÜ Auch die Spreche in den Menüs wurde komplett eingedeutscht..

AB 18! Resident Evil ist ganz gewiss kein Kinderspiel.

Resident Evil PAL-Version

Alles wird gut! Die **PAL-Anpassung** von Resident Evil kann sich sehen lassen.

Einige Leser hatten sich darüber mokiert, dass wir in der letzten Ausgabe für den Test von *Resident Evil* die US-Version herangezogen hatten. Gingen doch sehr viele Gerüchte um, dass die deutsche Version geschnitten sein würde und keinen 60-Hertz-Modus biete. Nachdem es der Publisher Electronic Arts zur Ausgabe 09/02 nicht mehr geschafft hat, uns mit einem Testmuster zu versorgen, brachte eine andere Quelle doch noch den Erfolg. Die englische Niederlassung des Entwicklers Capcom konnte uns mit den wichtigen Informationen versorgen, auf die die gesamte *Resident Evil*-Fangemeinde wartet. Ergebnis: Alles wird gut. Die deutsche Version unterscheidet sich nicht von der US-Version. Das Spiel wird also vollkommen ungeschnitten sein und geizt somit auch nicht mit der von vielen Spielern sehr geschätzten roten Farbe. Des Weiteren ist auch ein 60-Hertz-Modus integriert, der das Spiel genauso schnell laufen lässt wie die US-Version. Als einziger Unterschied zu der von uns getesteten Fassung werden deutsche Untertitel während der englischsprachigen Zwischensequenzen zu sehen sein. Bei dem recht happigen Preis von ca. 67 Euro traten mehrere Gerüchte auf, dass sich wie bei der japanischen Version eine Memory Card oder ein sonstiges Goodie in die Spielehülle verirrt. Dem ist leider nicht so, vielmehr wird der Preis mit den zwei Game Disks begründet. Insgesamt bleibt es somit bei der von uns vergebenen Wertung.

JEAN-REINER JUNG

RESIDENT EVIL
PAL-VERSION

Genre:	Action-Adventure
Spieler:	1
Speichern:	Memory Card, 8 Blöcke
Schwierigkeit:	Mittel
Umfang:	Ca. 7 Stunden Spielzeit
Sprache:	Dt. Texte, engl. Sprache

Internet: **www.electronicarts.de**

Hersteller: **Electronic Arts**	Termin: **Erhältlich**
Preis: **Ca. € 67,-**	USK-Freigabe: **Ab 18 Jahren**

Besonderheiten:
60-Hertz-Modus

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
90%	83%	89%	**88%**

„Gut gemacht! Die PAL-Version **ist ungeschnitten und hat einen 60-Hertz-Modus.**“

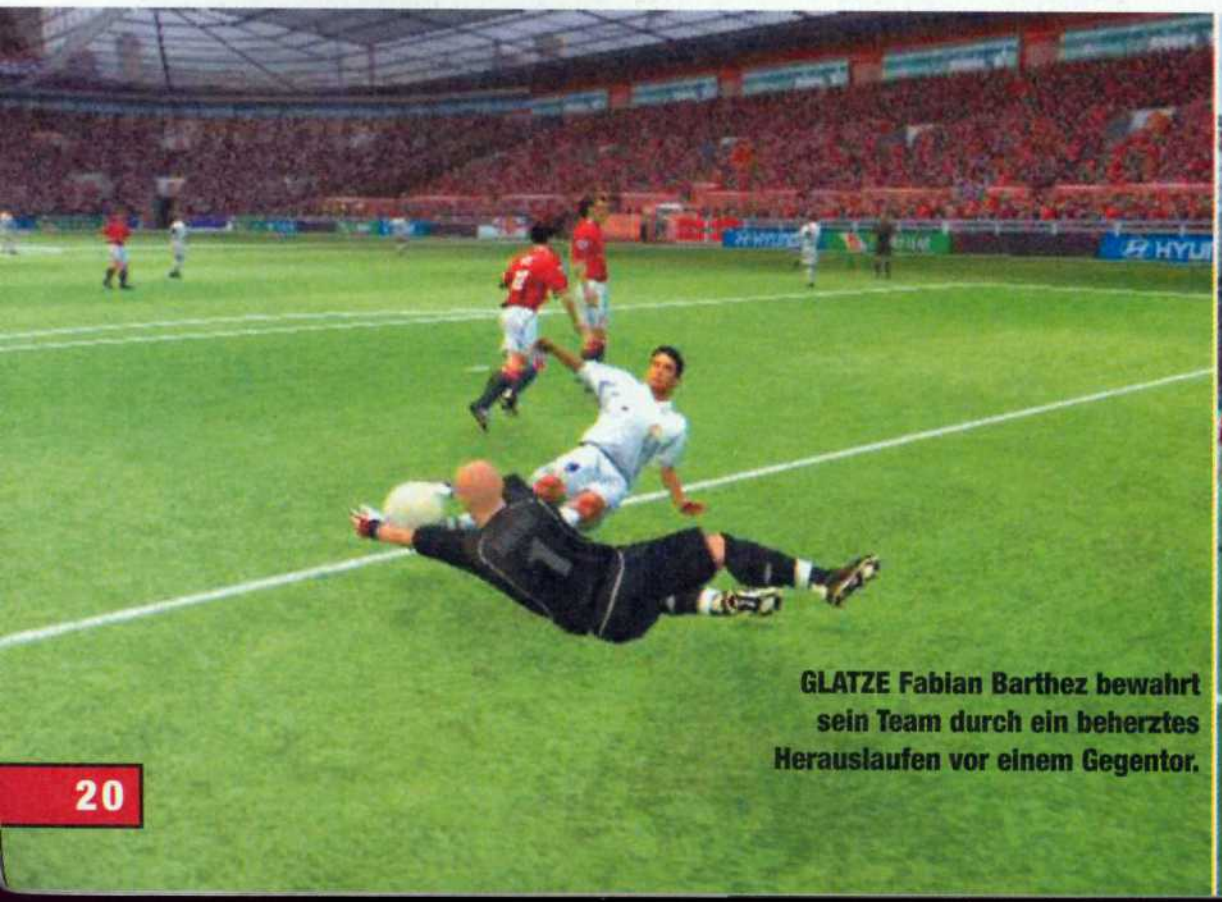
FIFA 2003

FIFA 2003 bedeutet die Abkehr vom unrealistischen Show-Gekicke hin zum Realismus.

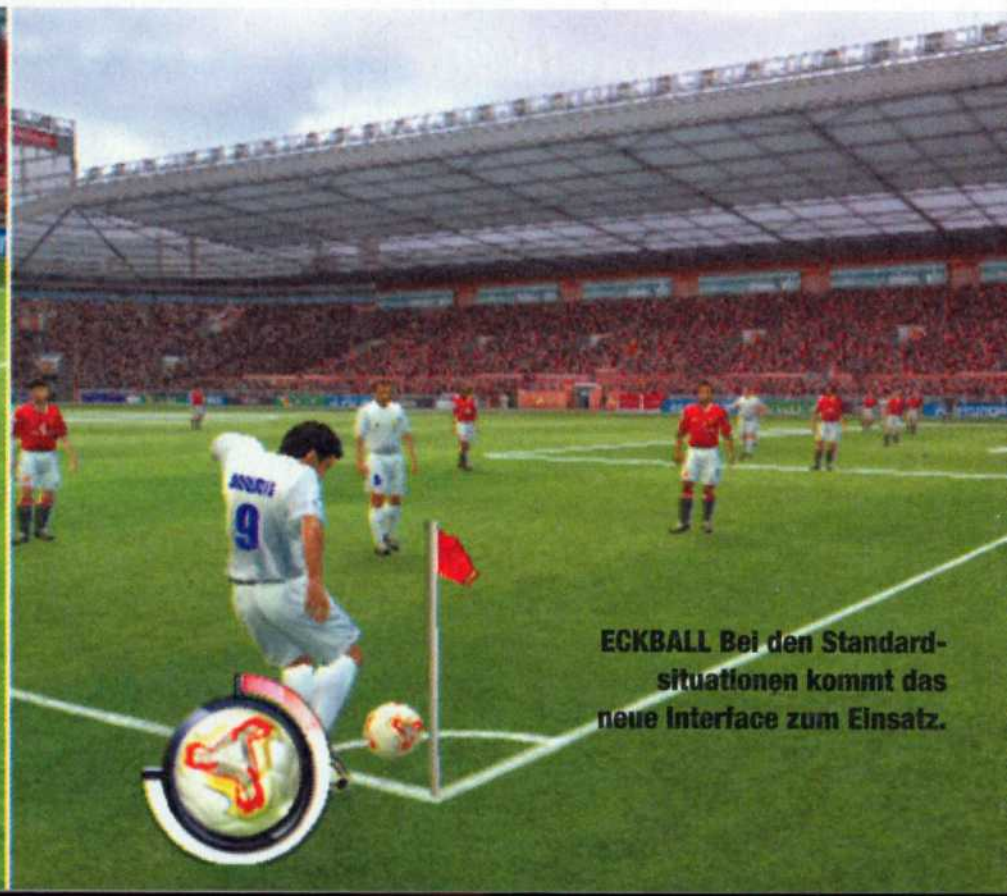
Nachdem die *FIFA*-Serie im Verlauf der Jahre mehr und mehr zur unrealistischen Fußball-Farce zu verkommen drohte, haben die Entwickler von EA Sports mit dem bisher letzten Teil *FIFA Fußball WM 2002* das Ruder herumgerissen. Schon bei diesem Titel zeigten sich eine lang überfällige, verbesserte Ballphysik sowie erste Änderungen im bislang actionlastigen Gameplay. Mit *FIFA 2003* wird dieser Wandel fortgeführt und konsequent weiter vorangetrieben.

REALISMUS STATT TORFLUT

Statt wie bisher munter draufloszubolzen, ist bei *FIFA 2003* die richtige Spieltaktik für den Ausgang eines Matches entscheidend. Nur wenn man sein Team mit der richtigen Auf- und Einstellung aufs Feld schickt, hat man eine Chance. Die Zeiten der unrealistischen Soli übers halbe Spielfeld und des Torhagels gehören somit endgültig der Vergangenheit an. In der Abwehr ist echtes Teamwork gefragt, ist die Innenverteidigung beispielsweise mit dem Gedanken noch in der Kabine, nutzt das der gegnerische Mittelstürmer gnadenlos aus. Doch keine Angst, liegt eure Mannschaft im Rückstand, übernehmen die Leitwölfe und Topspieler Verantwortung und treiben die Mitspieler an. Zur Not kann ein Superstar einer Mannschaft die gegnerische Hintermannschaft mit einem individuellen Spezialmanöver vernaschen und selbst für den Ausgleich sorgen. Die überarbeitete Steuerung erlaubt viele Feinheiten wie präzise Kurzpässe, Pässe in den freien Raum oder Heber. An der Ballphysik wurde



GLATZE Fabian Barthez bewahrt sein Team durch ein beherztes Herauslaufen vor einem Gegentor.



ECKBALL Bei den Standardsituationen kommt das neue Interface zum Einsatz.

STÜRMERFOUL? FIFA 2003 bietet eine Vielzahl an neuen, realistischen Animationen.

HEXENKESSEL Authentische Schatteneffekte sorgen für realistisches Ambiente.

VORBEI Trotz der vorbildlichen Schusshaltung verfehlt dieser Fernschuss sein Ziel.

GEKONNTE BALLANNAHME Das runde Leder klebt nun nicht mehr am Fuß.

ebenfalls kräftig gefeilt, so dass jetzt endlich auch abprallende und abgefälschte Bälle, missglückte Fernschüsse oder verfehlte Kopfbälle die Spiele bereichern. Bei Standardsituationen wie Freistößen und Ecken kommt das neue Interface zum Tragen, bei dem ihr Schusskraft und Flugbahn bestimmen könnt. So kann man mittels Ballmarkierung dem Freistoß einen tückischen Spin geben und den Ball gekonnt um die Mauer schlenzen.

STIMMUNG!

FIFA 2003 wäre kein *FIFA*, wenn nicht auch die Präsentation kräftig aufgebohrt werden würde. Die Akteure glänzen durch authentische Details wie auffälligen Ohrschmuck, Radlerhosen oder topmodische Frisuren à la David Beckham. Zahlreiche neue Animationen der Kicker, die absolut flüssig ablaufen, erhöhen den Spielspaß. Die Vorlage für die Animationen gab im Motion-Capturing-Verfahren Stürmer Landon Donovan, der bei Bayer Leverkusen unter Vertrag steht. Mit 450 lizenzierten Teams aus 16 lizenzierten Landesligen sowie einer Riesenauswahl an Nationalmannschaften ist für jeden Fußballfan das richtige Team dabei. Eines der Highlights dürfte der „Club Championship"-Modus werden, eine Art Champions League mit 18 der besten europäischen Vereine, darunter Borussia Dortmund und Bayern München. Das Geschehen auf dem Rasen wird in der deutschen Version von Tom Bartels und Florian König kommentiert, deren Namen regelmäßige Fußballgucker mit Sicherheit kennen werden. Damit die Stimmung von den Rängen möglichst realistisch rüberkommt, wurden die originellsten Fanchöre aufgenommen und ins Spiel eingebaut.

JENS QUENTIN

VORSCHAU

FIFA 2003

Genre:	Fußball
Spieler:	1-4
Speichern:	Memory Card
Umfang:	Nicht bekannt
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.easports.de**

Hersteller	Termin
Electronic Arts	**31. Oktober**

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

„FIFA 2003 könnte endlich **die lang ersehnte Fußballsimulation** mit viel Realismus werden."

INTERVIEW PIERRE HINTZE, PRODUZENT VON FIFA 2003

Bei einem Besuch der EA-Sports-Studios in Vancouver durften wir Pierre Hintze, dem Produzenten von *FIFA 2003*, einige Fragen zum neuesten Teil der Serie stellen.

N-ZONE: Können Sie die wichtigsten Änderungen gegenüber den Vorgängern beschreiben?

Pierre Hintze: Die Gameplay-Änderungen lassen sich in zwei Hauptaspekte unterteilen. Der erste betrifft den Ball und die Ballphysik. Der Ball wurde vom Spieler getrennt, um dadurch mehr spielerische Freiheit zu schaffen. Früher waren viele Bewegungsabläufe einfach zu mechanisch, weil der Ball praktisch am Fuß klebte. Der zweite wichtige Aspekt ist die Darstellung der Animationen. Wir hatten in früheren *FIFA*-Teilen immer das Problem, dass die Animationen oft nicht zur Situation oder zur Ballphysik gepasst haben. Um dieses Problem zu lösen, haben wir in diesem Jahr ein neues Programm namens Anitool verwendet, Mit diesem ist es möglich, komplexere Bewegungsabläufe ins Spiel zu integrieren, die jetzt auch nahtlos ineinander übergehen. Alle Animationen wirken dadurch viel flüssiger und natürlicher.

N-ZONE: Was hat es mit dem neuen Passsystem auf sich?

Pierre Hintze: In der letztjährigen Version haben wir ja den Open Pass eingeführt, der es ermöglicht, den Ball sehr präzise in die Laufrichtung eines Spielers zu passen. Auch wenn dies meiner Ansicht nach eine gute Idee war, haben wir doch nicht nur positives Feedback von den *FIFA*-Zockern bekommen. Viele waren einfach der Meinung, dass ein solcher Pass nicht in jeder Situation Sinn macht. Daher haben wir diesmal einen zweiten Passmodus eingeführt, den Smart Pass. Mit ihm ist es möglich, den Ball ganz sicher und problemlos zu einem in der Nähe befindlichen Spieler zu passen, ohne dass man groß über Richtung und Stärke nachdenken muss.

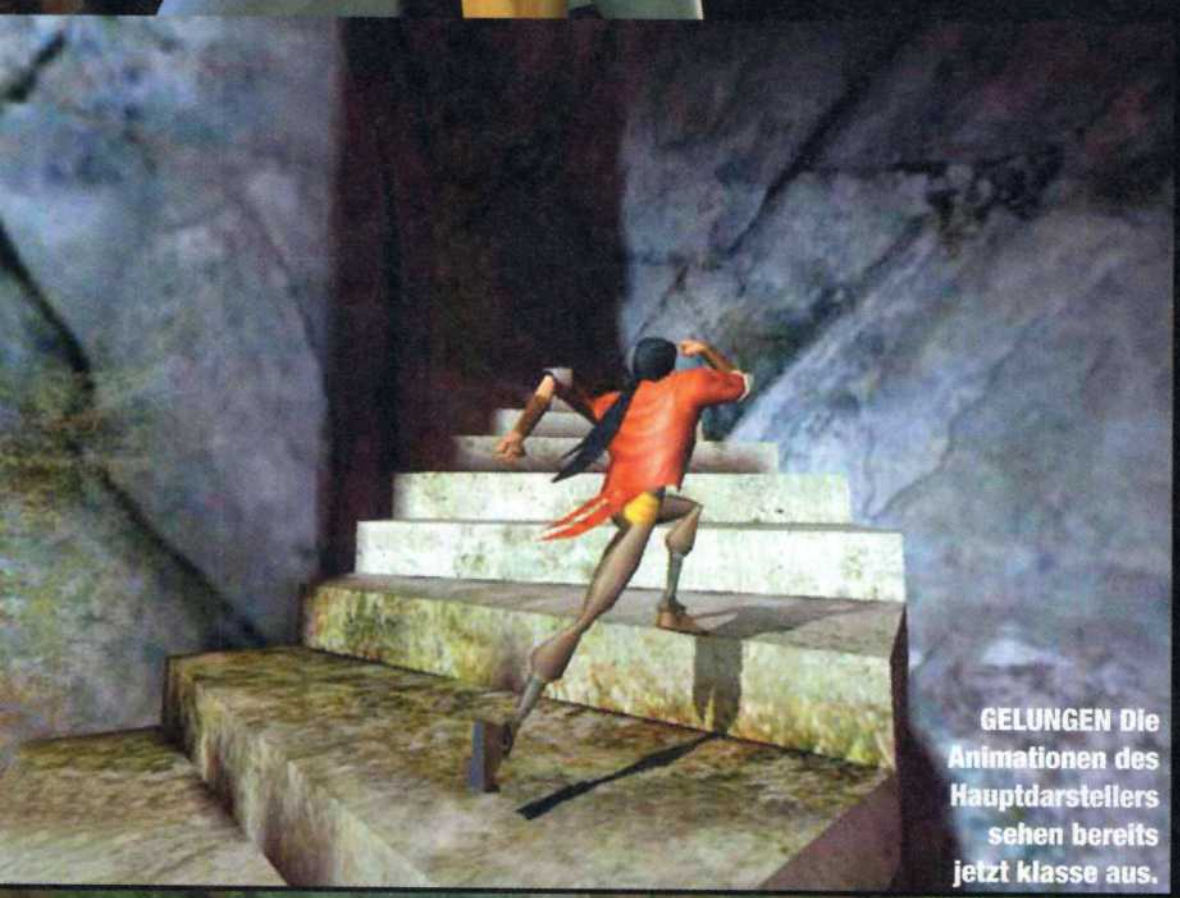
N-ZONE: An welchen Vorbildern oder anderen Fußballspielen haben Sie sich bei *FIFA 2003* orientiert?

Pierre Hintze: Ich würde nicht unbedingt von Vorbildern sprechen. Ich denke, dass man bei großen Projekten gelegentlich mal einen Stachel braucht, der einen aufweckt. Gar keine Frage, dass für mich Konami dieser Stachel ist. Es gibt eine Reihe Features, die dafür sorgen, dass Konamis Fußballspiel (*Pro Evolution Soccer* für PlayStation 2, Anm. der Red.) viel näher an der Essenz des Sports ist, als es die *FIFA*-Serie jemals war. Aber das ist ganz gut so, das war so eine Art Wake-up-Call für uns.

N-ZONE: Vielen Dank für das Gespräch!

Galleon: Islands of Mystery

Lara-Croft-Erfinder Toby Gard möchte mit Galleon: Islands of Mystery den Klassiker Tomb Raider hinter sich lassen und GameCube-Besitzern ein fantastisches Action-Adventure präsentieren.



GELUNGEN Die Animationen des Hauptdarstellers sehen bereits jetzt klasse aus.

Mit *Tomb Raider* schrieb Toby Gard Videospielegeschichte, mit *Galleon* wird das schon wesentlich schwieriger. Misst man *Galleon: Islands of Mystery* aber allein an der Entwicklungszeit, dann hat das Action-Adventure bereits jetzt einen Preis gewonnen. Bereits seit vier Jahren ist der Titel in Entwicklung und vor 2003 brauchen wir nicht mit einer Veröffentlichung zu rechnen. Erscheinen soll der Titel Anfang 2003 auf dem GameCube und Weihnachten 2002 auf der Xbox. Das bisher gezeigte Material lässt vor allem einen Schluss zu: *Galleon: Islands of Mystery* hat Potenzial!

SINDBAD, DER SEEFAHRER

Anders als in Tomb Raider übernimmt der Spieler in Galleon aber nicht die Kontrolle über ein busenbetontes Kampfbabe, sondern über einen gestandenen Kerl. Als kampferprobter Entdecker und Seefahrer Captain Rhama, der sehr an Sindbad erinnert, verschlägt es euch in ein actionreiches Abenteuer. Die Entwickler versprechen spannende Seereisen, viel Magie und eine legendäre Geschichte. Gerade zu der ist

PROBLEMATISCH Dieser Drache möchte Captain Rhama an die Wäsche!

FANTASIEVOLL Die Umgebung sieht schon jetzt sehr gut aus. Leider ruckelt das Spiel noch recht stark.

KLASSE Die Gegner im Spiel hinterlassen einen bleibenden Eindruck!

EIN CAPTAIN DARF DAS Captain Rhama legt Hand an die Frau.

allerdings noch nicht allzu viel bekannt. Sicher ist nur, dass ihr auf der Suche nach einem alten Artefakt seid, welches über unbegrenzte zerstörerische Kraft verfügt. In einem nervenaufreibenden Wettlauf mit der Zeit müsst ihr das Artefakt finden, bevor es in die falschen Hände fällt. Die Suche führt euch durch Höhlen, Tempel, Unterwasseranlagen und riesige Oberwelten. Rhama kann laufen, schwimmen, sich ducken, springen und klettern. Einer der wichtigsten Aspekte des Spiels ist das Kampfsystem. Ähnlich wie bei Zelda könnt ihr mit dem C-Stick einen Feind anvisieren und um ihn herumlaufen. Doch anders als beim großen Vorbild ist Rhama in der Lage, mit mehreren Gegnern gleichzeitig zu kämpfen. So schlagt ihr euch mit Piraten sowie zahlreichen Fantasy-Wesen herum. Dabei kann Rhama nicht nur auf seine Fäuste zurückgreifen, sondern den Feinden auch mit Schwerten oder Säbeln einheizen.

STEUERFINESSEN

Trotz Rhamas komplexer Fähigkeiten möchten die Entwickler die Steuerung einfach halten. Ähnlich wie schon aus Conker's Bad Fur Day, Zelda und Mario bekannt, werdet ihr mit einem Knopf verschiedene Aktionen ausführen können. Hilfreich zur Seite stehen Rhama auch diverse andere Charaktere, die ihm beispielsweise beim Lösen von Puzzles hilfreich sind oder ihn mit einem Zauber heilen. Das Spielprinzip klingt bereits sehr interessant, aber technisch konnte Galleon bisher noch nicht überzeugen. Die auf der E3 gezeigte Xbox-Version (die GameCube-Fassung wurde nicht gezeigt) bot ruckelnde Optik und ein unausgereiftes Kamerasystem. Bedenkt man die lange Entwicklungszeit, ist das umso erstaunlicher. Ausgereift wirkten lediglich die ausgezeichneten Animationen des Hauptcharakters. Es scheint, als ob die Entwickler noch einen Haufen Arbeit mit Galleon: Islands of Mystery hätten. Allerdings sehen die Ansätze vielversprechend aus. Sollten die Entwickler einmal zu Potte kommen, dann könnte uns ein tolles Action-Adventure erwarten.

FABIAN SLUGA

VORSCHAU
GALLEON

Genre:	Action-Adventure
Spieler:	1
Speichern:	Memory Card
Umfang:	Nicht bekannt
Sprache:	Nicht bekannt

Internet: **www.interplay.com**

Hersteller	Termin
Virgin	**Anfang 2003**

EINSCHÄTZUNG

GUT

„**Vielversprechendes Action-Adventure**, welches noch an einigen technischen Schwächen krankt"

INFO INTERVIEW MIT TOBY GARD

Im Gespräch mit dem Lara-Croft-Erfinder

Mit *Tomb Raider* erschuf Toby Gard einen Kult, mit *Galleon* möchte er dasselbe erreichen. Mittlerweile arbeitet er jedoch nicht mehr bei Core Design, sondern bei Confounding Factor. Wir hatten Gelegenheit, dem Game Designer ein paar Fragen zu stellen.

N-ZONE: *Galleon* erinnert uns an alte Sindbad-Filme. Woher nimmst du deine Inspiration?

Toby: Genau daher! Ich liebe alle Ray-Harryhausen-Filme wie *Jason und die Argonauten* oder *Sindbad*. Außerdem nutze ich die Piraten-Filme aus den 50er-Jahren, Kung-Fu-Streifen und ein bisschen von Disney, um die Geschichte zu erzählen.

N-ZONE: *Galleon: Islands of Mystery* ist seit 1998 in Arbeit. Gab es irgendwelche größeren Probleme während der Entwicklung?

Toby: Es hat einfach wesentlich länger gedauert, als wir erwartet haben, *Galleon* so zu gestalten, wie wir es haben wollen. Wir möchten sicherstellen, dass *Galleon* ein einzigartiges Spielerlebnis bietet. Wenn ihr *Galleon* in Bewegung seht, werdet ihr wissen, was wir meinen.

N-ZONE: Gibt es irgendwelche Gemeinsamkeiten zwischen *Tomb Raider* und *Galleon*?

Toby: Nur, dass beides Erkundungs-Games mit massig Action und zahlreichen Rätseln sind. Darüber hinaus ist *Galleon Tomb Raider* in jeder Hinsicht deutlich überlegen.

N-ZONE: Was gefällt dir an *Galleon* am besten?

Toby: Ich mag es, wie Rhama sich bewegt. Die Sprünge von Wand zu Wand, das Rutschen an einer Wand, das Klettern, das Schwimmen und die Kung-Fu-Sequenzen – glaubt mir, *Galleon* wird verdammt viel Spaß machen.

N-ZONE: Bist du zufrieden mit der GameCube-Hardware oder musstet ihr viele eurer Visionen aufgrund technischer Limitationen einschränken?

Toby: Der GameCube ist super! Wir konnten alle unsere Visionen ohne Einschränkungen umsetzen!

N-ZONE: Welche Unterschiede gibt es zwischen der GameCube- und der Xbox-Fassung und wann werden sie fertig sein?

Toby: Hoffentlich keine großen. Die Xbox-Version wird Weihnachten fertig sein, die GameCube-Fassung Anfang 2003.

N-ZONE: Vielen Dank für das Interview!

Rally Championship

Noch bevor Colin McRae in sein drittes Konsolen-Abenteuer startet, veröffentlicht Codemasters mit Rally Championship das erste GameCube-Rallyespiel.

An guten GameCube-Rennspielen herrscht zurzeit kein Mangel, ein Rallyespiel hat es bisher jedoch noch nicht auf den Würfel verschlagen. Doch Codemasters hat den Missstand erkannt und bietet uns eine Umsetzung des PS2-Spiels *Rally Championship* an. Allerdings möchten die Entwickler der GameCube-Version einige Verbesserungen wie eine aufgebohrte Optik, Nachtfahrten und ein verbessertes Schadensmodell spendieren.

ÜBER STOCK UND STEIN

Wurde bei der PS2-Version bei einem Crash hauptsächlich der vordere Teil des Autos in Mitleidenschaft gezogen, flattert auf dem GameCube auch schon mal die hintere Stoßstange im Fahrtwind. Beschädigungen am Fahrzeug haben allerdings nur geringe Auswirkungen auf die Fahrphysik, denn das Spielprinzip legt Wert auf unkompliziertes Fahrvergnügen. Spaß machen vor allem auch die abwechslungsreichen Strecken, die euch unter anderem durch Wales, Schottland, Kenia und die Wüste Nevadas führen. Hier dürft ihr in Stadtfahrten, Bergetappen und Sprintabschnitten euer Können beweisen. Schön ist, dass ihr nicht gezwungen werdet, auf einem vorgegebenem Weg zu fahren, sondern dank weit gesteckter Grenzen auch abseits der Piste durch Wälder oder auf Feldwegen abkürzen könnt. So führt euch ein Ausritt durchs Gelände auch schon mal durch Minenschächte oder einen Golfplatz. Allerdings kann dies gelegentlich zu Verwirrungen führen. Denn habt ihr beispielsweise einmal das Kommando eures

GRAFIKSPIELEREI Nette Details wie den Hubschrauber gibt es leider zu selten.

AUF DIE HÖRNER GENOMMEN Der Mehrspielermodus ist recht unterhaltsam.

Evolution

PlayStation.2 | XBOX | NINTENDO GAMECUBE™

Turok™ and Acclaim® & © 2002 Acclaim Entertainment.
VERTRIEB DURCH ACCLAIM Entertainment GMBH,
Leuchtenbergring 20, D-81677 München.
All rights reserved.

GELUNGEN Die Strecken bieten diverse Abkürzungen und ihr dürft weit abseits der Strecken fahren.

Kopiloten überhört, steckt ihr weit abseits der optimalen Route und irgendwo mitten in der Pampa. Entfernt ihr euch dann trotz der geräumigen Strecken zu weit von der Ideallinie, werdet ihr automatisch wieder auf die Strecke zurückgesetzt.

FESSELNDES GAMEPLAY

Zu Beginn des Spiels könnt ihr noch nicht über sämtliche Strecken heizen, die meisten Rallyepisten wollen erst freigefahren werden. Dies könnt ihr entweder im Arcade- oder im Simulationsmodus tun. So müsst ihr im Arcade-Modus Strecke für Strecke in allen drei Schwierigkeitsgraden durchspielen, um an neue Autos sowie weitere Rallyekurse zu kommen. Etwas komplizierter geht es dann im Simulations-Modus zu, wo euch ein Startkapital zur Verfügung steht, mit dem ihr euch einen flotten Flitzer zulegt und zunächst durch regionale Rallyes pest. Habt ihr genügend Siegerprämien eingestrichen, könnt ihr euch ein besseres Auto zulegen, mit dem ihr dann auch an internationalen Wettbewerben wie der 1600er-, der 2000er- und der A8-Serie teilnehmt. Bei der PS2-Version konnte man während dieser Wettbewerbe nicht speichern, so dass man bis zu drei Stunden am Stück an den Controller gefesselt war, wenn man seine Fortschritte nicht aufgeben wollte. Man darf gespannt sein, ob die Programmierer diesen Umstand in der GameCube-Version noch mal überdacht haben.

STAUBFÄNGER ODER HIT?

Alles in allem bietet der Titel solide Rallyekost für den GameCube. Die Grafik sieht bereits jetzt besser aus als auf der PS2, reizt den GameCube aber nicht aus. Dazu sind einige Texturen einfach zu bieder und die Strecken aus zu wenigen Polygonen aufgebaut. Überzeugen können dagegen die wechselhaften Wetterbedingungen, die hübschen Nachtfahrten sowie der flüssige Mehrspielermodus. Da *Colin McRae* noch ein wenig auf sich warten lässt, sollten Rennspiel-Freunde *Rally Championship* ruhig mal im Auge behalten.

FABIAN SLUGA

VORSCHAU

RALLY CHAMPIONSHIP

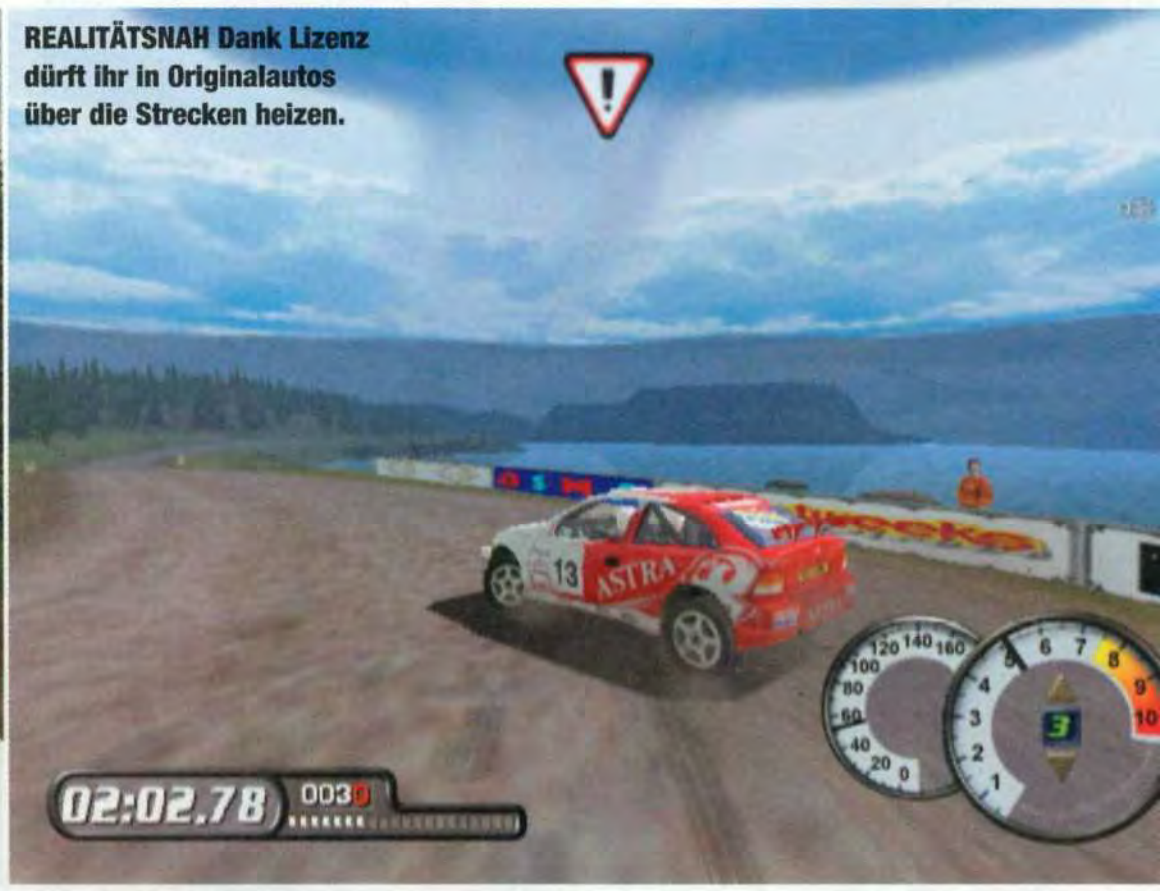
Genre:	Rennspiel
Spieler:	1-4
Speichern:	Memory Card
Umfang:	24 Strecken
Sprache:	Deutsch
Internet: **www.sci.co.uk**	
Hersteller **SCi**	Termin **Oktober**

EINSCHÄTZUNG

GUT

„Rally Championship ist ein solider Rallye-Titel mit **unterhaltsamem Mehrspielermodus.**“

SAUWETTER Manche Rallyes haben widrige Witterungsbedingungen.



REALITÄTSNAH Dank Lizenz dürft ihr in Originalautos über die Strecken heizen.

Is Near

WWW.TRUSTYOURINSTINCTS.DE

TUROK EVOLUTION

SEPTEMBER 2002

Akklaim®

Dank Rage dürfen Game-Cube-Besitzer im November in den **Box-Ring** steigen.

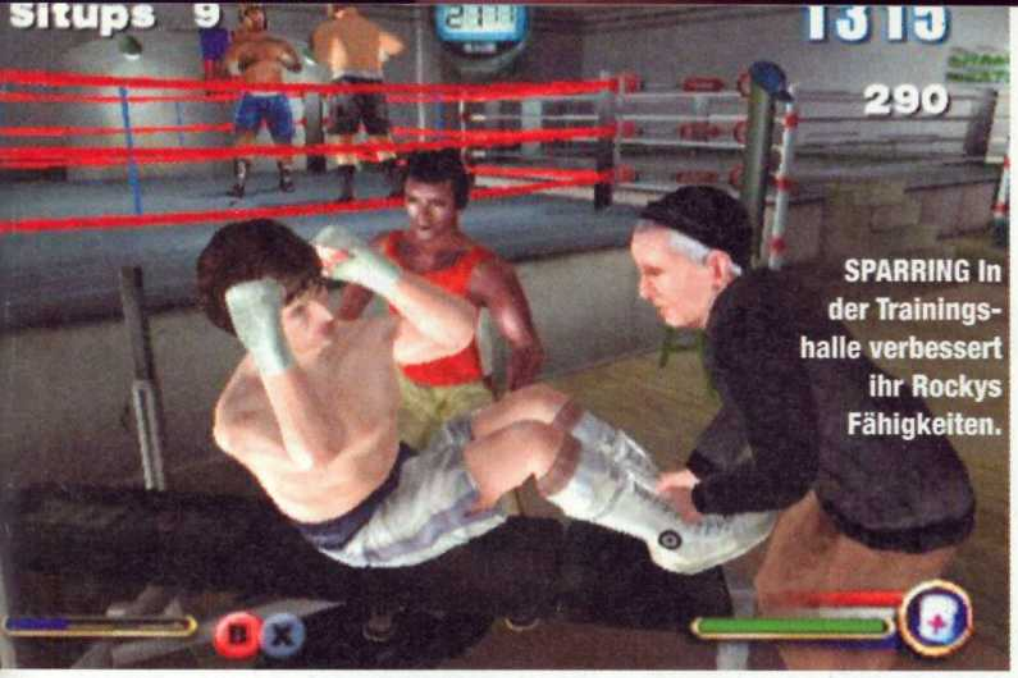
Rocky

Wir schreiben das Jahr 1976. Ein Boxfilm, *Rocky*, stürmt wie aus dem Nichts die Kinocharts, kassiert sieben Oscarnominierungen und sackt drei der begehrten Trophäen ein. Ähnlich erfolgreich könnte auch die Videospielumsetzung werden, welche im November 2002 – ganze 26 Jahre nach dem Kinofilm – für PS2, Xbox und GC veröffentlicht wird. Die Umsetzung basiert auf allen fünf *Rocky*-Filmen und beinhaltet die Charaktere der Kinostreifen. So dürft ihr neben Rocky Balboa unter anderem auch mit Apollo Creed, Clubber Lang, Ivan Drago und Tommy Gun in den Ring steigen. Habt ihr eure Wahl aus den über 20 Charakteren getroffen, dürft ihr euch in verschiedenen Spielmodi beweisen.

ATMOSPHÄRE PUR

Im Einzelspielermodus legt ihr zunächst im Movie-Modus los, welcher sich an der Geschichte der fünf Kinofilme orientiert. Hier kämpft ihr als Rocky Balboa in chronologischer Reihenfolge gegen die Filmkontrahenten. Habt ihr einen Kampf gewonnen, dürft ihr den besiegten Boxer auch im Exhibition-Modus anwählen. Nette Zwischensequenzen sowie die Originalmusik fangen die Atmosphäre der Kinofilme gut ein. Des Weiteren legt Rage auf eine qualitativ hochwertige Sprachausgabe Wert. Für Rocky selbst haben die Entwickler auf Originalsamples aus den Filmen zurückgegriffen. Ob das in der PAL-Version auch so sein wird oder ob diese neu synchronisiert wird, bleibt abzuwarten. Passend zum jeweiligen Gegner kämpft ihr in der dem Film entsprechenden Arena. Habt ihr einen Kampf gewonnen, könnt ihr Rocky trainieren. Entscheidet ihr euch für ein schnelles Training, dürft ihr Punkte auf die Kategorien Schnelligkeit, Stärke, Kondition, Beweglichkeit und Entschlossenheit verteilen. Beim konventionellen Training trainiert ihr Rocky in den jeweiligen Kategorien selbst. Dies sorgt für viel Spielspaß – stellt ihr euch jedoch ungeschickt an, ist das Training nicht erfolgreich.

RUNDE 1 Rocky im Kampf gegen Clubber. Mr. T steht den Entwicklern übrigens hilfreich zur Seite.



DER HERR DER RINGE

Doch kommen wir nun zum wahrscheinlich wichtigsten Punkt, den eigentlichen Boxkämpfen. Obwohl die Entwickler von Rage *Rocky* als ein Arcade-Game designen, kommt ihr mit simplem Knöpfchen-Gedrücke nicht weiter. Auch Taktik ist gefragt, wenn ihr gegen die Kontrahenten boxt. Während manche Gegner schnellfüßig durch den Ring tänzeln und euch mit leichten Schlägen traktieren, trotten andere George-Foreman-mäßig behäbig über den Ringboden, verfügen dafür aber über einen mächtigen Schwinger. Demzufolge steuert sich keiner der Charaktere gleich. Die unterschiedlichen Kämpfer verfügen zusätzlich über individuelle Schlagkombinationen. Während ihr mit A, B, X und Y hohe und tiefe Schläge mit der rechten oder linken Hand ansetzt, könnt ihr in Kombination mit der R-Taste Uppercuts ausführen. Der L-Knopf dient in Zusammenspiel mit dem Analogstick zum Blocken. Nur mit dem richtigen Zusammenspiel von Blocken, Schlagen und Ausweichen werdet ihr siegreich sein. Das bisher gezeigte Material macht einen sehr guten Eindruck. Hält die Endversion, was die Entwickler und die bisher gezeigten Versionen versprechen, dann erwartet uns ein echter Boxhammer.

FABIAN SLUGA

VORSCHAU

ROCKY

Genre:	Sport
Spieler:	1-2
Speichern:	Memory Card
Umfang:	14 Box-Arenen
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.rage.com**

Hersteller	Termin
Rage	November

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

„Recht vielversprechendes Boxspiel mit zahlreichen Spielvariationen – nicht nur für Rocky-Fans geeignet."

PRIMAL GAMES
THE GAME SOURCE

www.primalgames.com
24 Stunden Online-Shoppen

EIN KLEINER AUSZUG AUS UNSEREM PROGRAMM

GAME CUBE

Grundgerät Lila/Schwarz	199,00
Action Replay	44,99
Game Cube Advance Link	12,95
Freeloader	24,99
Memory Card 4 MB	15,99
RGB-Kabel Original	29,95
Beach Spikers	59,99
Bloody Roar Primal Fury	59,99
Capcom Vs. Snk Eo	57,99
Crash Bandicoot	59,99
Donald Duck Phantomias	59,99
Doshin the Gaint	59,99
Evolution World Neo	59,99
F1 2002 EA	59,99
Fifa 2003 November	59,99
Gauntlet	59,99
Harry Potter Kammer des..	59,99
ISS 2	59,99
James Bond Agent im ...	59,99
James Bond Nightfire	59,99
Largo Witch ab mitte Oktober	59,99
Luigi's Manson	56,99
Madden 2003	59,99
NBA Courtside	39,99
Need for Speed	59,99
NHL 2003	59,99
SSX Tricky	59,99
Star Wars Clone Wars	59,99
Stirb Langsam Vendetta	59,99
Sonic Adventure 2	59,99
Soul Fighter	56,99
Spiderman the Movie	59,99
Super Monkey Ball	59,99
Super Smash Bros	54,99
Tiger Wood 2003 November	59,99
Tony Hawk 3	59,99
Turok Evolution UK	59,99
Wave Race Blue Storm	54,99
X-Men Next Dimension	59,99
Zoo Cube	59,99

GAMEBOY ADVANCE

Grundgerät diverse Farben	99,99
Action Replay	44,99
Advance War	44,99
Breath of Fire 2	49,99
Castelvania Harmony of	39,99
DBZ das Erbe des Goku	49,99
Driver 2	49,99
Final Fight One	39,99
F-Zero	29,99
Golden Sun	44,99
Guilty Gear x	49,99
King of Fighters ex	49,99
Kuru Kuru Kuruin	29,99
Magical Quest	45,99
Mario Kart Advance	34,99
Medal of Honor	64,99
Sonic Advance	54,99
Super Ghouls&Ghosts	51,99
Tactic Orgre	64,99
Tekken	54,99
Wario Land 4	44,99
Wer wird Millionär	44,99
Zone of the Enders	42,99

Wir führen auch das komplette Programm für:

PLAYSTATION 2

X-BOX

PLAYSTATION

Besuchen Sie auch unseren Shop!
Mit Riesen-Angebot auf 200 qm und zwei Etagen!
EUROPAGALERIE GEGENÜBER HBF
KURT-SCHUMACHER-PLATZ 5-7 44787 BOCHUM-CENTRUM

MEHR UNTER WWW.PRIMALGAMES.COM
ODER GREIFT ZUM TELEFON!

02 34-9 16 06 30

Versand per Nachnahme 2,99 Porto + Zahlscheingebühr 3,99+Post-NN, Kreditkartenzahlung 3,95 Porto. Preisänderungen vorbehalten.
Portofrei ab einem Software-Bestellwert von 127,95. Bei Annahmeverweigerung berechnen wir die entstandenen Versandkosten.

NHL Hitz 2003

Hart, härter, NHL Hitz 2003! Die Midway-Kampfmaschinen schärfen erneut die **Kufen.**

"Play hard or get out!" Getreu diesem Motto gehen auch die NHL-Kufencracks bei *NHL Hitz 2003* erneut zur Sache. Bevor der Puck gespielt wird, wird der Gegenspieler mit einem derben Check auf(s) Eis gelegt, der in einem normalen Match eine Spieldauerdisziplinstrafe und ein Strafverfahren wegen gefährlicher Körperverletzung zur Folge hätte. Haben schon die Fouls des Vorgängers allein beim Zuschauen für Schmerzen gesorgt, so gehen die Kufencracks nun noch rabiater zu Werke. Dank überarbeiteter Animationen fliegen die gefoulten Spieler diesmal noch spektakulärer durchs Bandenglas oder landen noch schmerzvoller auf dem Eis. Glücklicherweise sind das aber nicht die einzigen Punkte, an denen gefeilt wurde. Die Torsteher haben dazugelernt, so dass ihnen unplatzierte Fernschüsse nur noch ein müdes Lächeln abringen. Alle *NHL*-Teams zeigen dieselbe Spielweise wie ihre richtigen Vorbilder, so dass man das eigene Spiel besser an den Superstars der besten Eishockeyliga ausrichten kann. Packende Partien dürften somit garantiert sein. Wer den Vorgänger nicht gespielt hat, kann in der neuen Hockey-Schule vom Bandencheck bis zum One-Timer alle Feinheiten von der Pike auf lernen. Erfahrene *Hitz*-Veteranen dürfen sich auf neue, abgefahrene Arenen und Teams, einen motivierenden Franchise-Modus und ausgefallene Mini-Spiele freuen. Bei Letzterem dürften selbst die Gäste von *Mario Party 4* gelb vor Neid werden. Beim Three in a Row ist eine genaue Schusshand und Köpfchen der Schlüssel zum Sieg. Wer durch Treffer auf einer mit neun Feldern versehenen Wand zuerst eine Reihe vertikal, senkrecht oder horizontal komplettiert, hat gewonnen. Wem das zu kompliziert ist, der vergnügt sich beim knallharten King of the Rink. In einer eingezäunten Eismanege geht es darum, die drei Gegner mit derben Hits ins Reich der Träume zu schicken, um möglichst viele Punkte abzusahnen. Insgesamt warten sechs dieser witzigen Minispielchen auf bis zu vier Spieler. Ein hammerharter Soundtrack, zu dem unter anderem Größen wie Rob Zombie Stücke beisteuern, untermalt die rasante Action auf dem Eis.

JENS QUENTIN

VORSCHAU

NHL HITZ 2003

Genre:	American Sports
Spieler:	1-4
Speichern:	Memory Card
Umfang:	6 Spielmodi
Sprache:	Englisch

Internet: **www.midway.com**

Hersteller	Termin
Midway	**Nicht bekannt**

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

„Die NHL auf Speed! **Rasantes Brutalo-Eishockey** mit hohem Fun-Faktor und abgefahrenen Minispielen."

STURZGEFAHR Fiese Rempler und brutale Checks sind natürlich auch diesmal das Salz in der Suppe.

DREI GEWINNT Wer sagt eigentlich, dass Eishockeyspieler dumm sind?

POTZBLITZ! Nach drei Toren in Folge ist euer Team richtig heiß.

FEUERATEM Godzilla setzt seinen Energiestrahl gegen Riesenpteranodon Rodan ein.

KING GHIDORAH Das dreiköpfige Monster vom Planeten X ist hart im Nehmen.

UFO-SICHTUNG Die Aliens mischen sich ganz gerne mal in die Kämpfe ein.

Godzilla:

Destroy All Monsters – Melee

Go! Go! Go! Godzilla! Die Rache der Sonntagnachmittag-Filme übernimmt den GameCube.

Was ist groß, grün und futtert zum Frühstück gerne mal ein ganzes Atomkraftwerk? Ganz klar, als Antwort kommt natürlich nur Godzilla in Frage. Seit 50 Jahren spukt der mutierte Saurier durch über 20 Filme und kann sich nicht so richtig entscheiden, ob er nun Schreckensgestalt, Komödienclown oder schlichtweg einfach das Sinnbild des Japano-Trash ist. Die Story des Spiels zum großen Grünen kommt in altbekannter Godzi-Trash-Manier auf uns zu: Eine Bande Außerirdischer hat am bevorstehenden Wochenende noch nichts Besseres vor, als mal eben unsere schöne Erde zu erobern. Da sich diese Aliens allerdings selber zu fein sind, unsere Städte in Schutt und Asche zu legen, setzen sie einen Gedankenmanipulator ein und richten ihn auf die Riesenmonster der Welt. So weit, so albern. Ihr habt nun die Chance, als eines von 13 vom Gedankenstrahl verschonten Riesenurviechern den Kampf gegen eure Monsterkollegen aufzunehmen. Die Palette der prügelsüchtigen Ungetüme reicht dabei vom Stachelschwein-Verschnitt Anguiras über den Technosaurier Mecha-Godzilla bis hin zum König der Monster persönlich. Die Kämpfe finden stilecht in den Metropolen der Welt statt. Städte wie London, San Francisco und natürlich Tokio warten nur darauf, versehentlich im Zweikampf auseinander genommen zu werden. Die Krönung dieser extrem albernen Klopperei – wie der Titelzusatz „Melee" schon vermuten lässt – ist der Mehrspielermodus. Hier könnt ihr drei weitere Godzilla-Fans (wenn ihr denn solche kennt) an den Controller klemmen und kloppen, prügeln und Städte zerstören, was das Zeug hält. Bis zu vier Monster haben in den Innenstädten Platz und kämpfen aus, wer der wirkliche König der Monster ist. Bis jetzt hinterlässt *Godzilla: Destroy All Monsters – Melee* genau den Trash-Eindruck, den man von den Filmen gewöhnt ist. Für Otto Normal-Spieler sicherlich sehr gewöhnungsbedürftig, aber für Godzilla-Fans bestimmt ein Heidenspaß.

JEAN-REINER JUNG

INFO DAS VORBILD

Die Filmvorlage

Wer hätte das gedacht? Godzilla: Destroy All Monsters – Melee ist eine Filmumsetzung

1968 hatten die japanischen Toho-Studios bereits 19 Monsterfilme mit Godzilla, Rodan, Mothra und Co. gedreht und nun stand der 20. an. Dieses Jubiläum musste natürlich entsprechend gefeiert werden. So lag es sehr nahe, in einem einzigen Film alle, aber auch wirklich alle Monster auftauchen zu lassen. Dieses Machwerk nannten sie dann *Gojira Dengeki Taisakusen*, was im Deutschen in etwa so viel bedeutet wie „Godzilla: Generalangriff der Monster". Während der amerikanische Titel *Destroy All Monsters* dem Original noch recht nahe kommt, entschied sich der deutsche Verleih für den Namen *Frankenstein und die Monster aus dem All*. Die Story dieses „Filmes" ist übrigens fast identisch mit dem Videospiel.

VORSCHAU

GODZILLA

Genre:	Beat 'em Up
Spieler:	1-4
Speichern:	Memory Card
Umfang:	13 (+5) Monster, 8 Städte
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.infogrames.de**

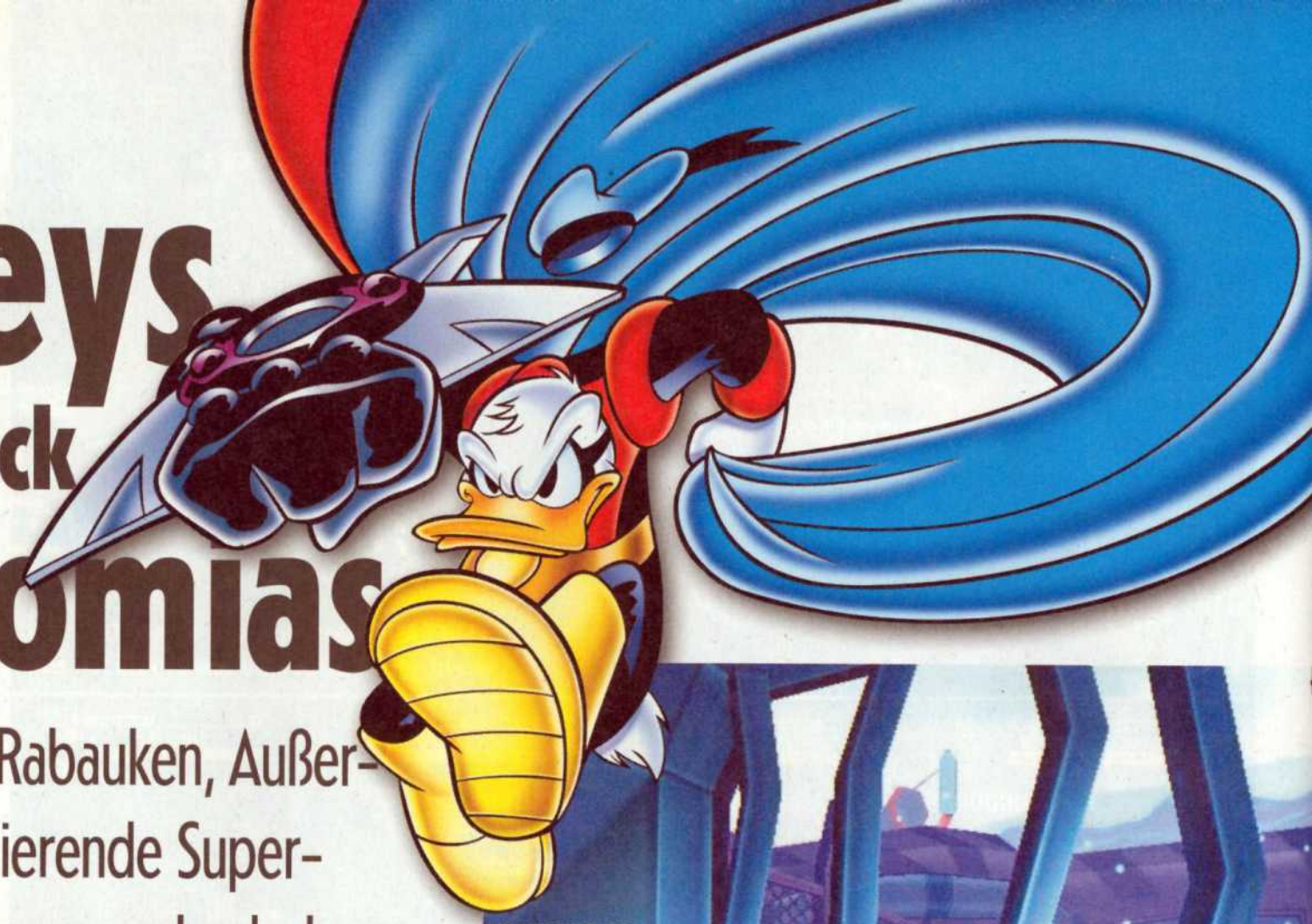
Hersteller	Termin
Infogrames	**November**

EINSCHÄTZUNG

OK

„Ein Freudenfest für Godzilla-Fans. Spieler ohne masochistische Neigungen wenden sich mit Grausen ab."

Disneys Donald Duck Phantomias



Wenn zeitreisende Rabauken, Außerirdische und marodierende Supercomputer Entenhausen bedrohen, kann nur noch Phantomias helfen.

Die Zeiten ändern sich. Seit seinem ersten Auftritt in den *Lustigen Taschenbüchern* hat sich Donald Ducks Alter Ego Phantomias ein wenig verändert. Vorbei sind seine Racheaktionen gegen Onkel Dagobert, Klaas Klever und die Panzerknacker. Denn seitdem er aus dem Nachlass des Supererfinders Everett Ducklair Zugriff auf dessen Supercomputer Eins erhalten hat, stehen völlig neue Herausforderungen ins Haus. An allererster Stelle haben es die Evronianer auf ihn abgesehen. Diese kriegerischen Außerirdischen wollen nichts Geringeres erreichen, als die gesamte Erde zu versklaven und sämtliche Energiereserven abzusaugen. Auch in seinem ersten Videospiel legt sich unser Schnabel-Held mit seinen Erzfeinden an. Diese sind jetzt nämlich zuhauf auf der Erde gelandet und haben sich mit Geiseln eindeckt. Jetzt liegt es an Phantomias, eine Rettungsaktion zu starten und den Evronianern zu zeigen, wer der Herr im Sonnensystem ist. Als Dunkle Ente wetzt ihr durch die außerirdischen Raumschiffe und bekämpft mit eurem X-Transformer die Fieslinge aus dem Weltall. Bemerkenswert ist, dass man sich beim Hersteller Ubi Soft dafür entschieden hat, das Spiel im Cel-Shading-Look zu halten. Da es sich diesmal um eine Comic-Umsetzung handelt, dürfte dieser Stil auch passend sein und das Spielgefühl perfekt unterstützen. Grafisch und spielerisch weckt der Titel einige Erinnerungen an die *Crash Bandicoot*-Serie. Genau wie beim offensichtlichen Vorbild wechseln sich hier harte Jump&Run-Levels in der Third-Person-Perspektive mit seitlich scrollenden Abschnitten ab. Bisher hapert es aber noch ein wenig an der Steuerung und dem Levelaufbau. Fans der in Deutschland leider eingestellten Comic-Serie sollten sich diesen Titel vormerken.

JEAN-REINER JUNG

VORSCHAU
DISNEYS PHANTOMIAS

Genre:	Jump & Run
Spieler:	1
Speichern:	Memory Card
Umfang:	13 Levels
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.ubisoft.de**

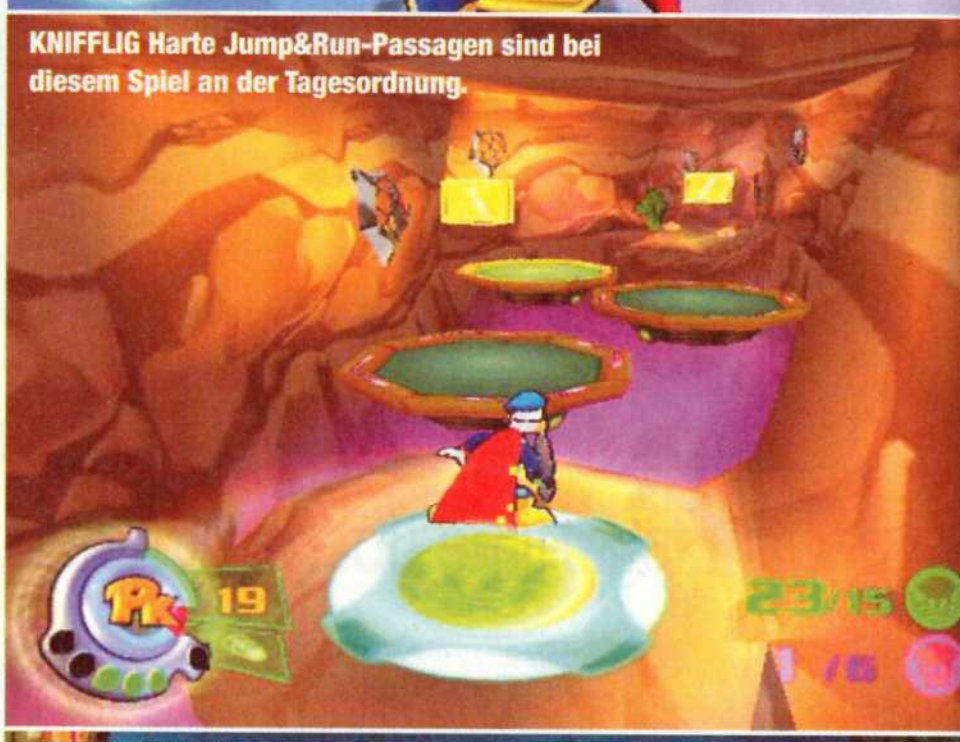
Hersteller	Termin
Ubi Soft	**7. November**

EINSCHÄTZUNG

GUT

„Phantomias in seinem ersten Spiel. **Der Supererpel geht im Cel-Shading-Look** auf Alienjagd."

DEM ZIEL SO NAHE Jenseits der Gitterstäbe lauern die Evronianer auf den Helden.



KNIFFLIG Harte Jump&Run-Passagen sind bei diesem Spiel an der Tagesordnung.

GEFAHR VON DER VENUS Die Evronianer sind harte Gegner.

Lara Croft startet in ihr erstes **Action-Adventure** auf dem GBA.

Tomb Raider – The Prophecy

Lara Croft, die Pop-Ikone der Archäologie, startet in ihr neuestes Abenteuer. Dieses Mal geht es um den schwarzen Stein, welcher laut dem Buch Ezekiel magische Kräfte besitzen soll. Und so steht die weibliche Ausgabe von Indiana Jones nun vor dem Wolfsfang-Berg in Schweden, in dem der Stein versteckt sein soll. Doch insgesamt gibt es laut Buch drei Steine, die auf der ganzen Welt verteilt sein sollen. Zusätzlich birgt es noch eine böse Prophezeiung: Die Steine sollen die Menschheit in Dunkelheit stürzen! Klar, dass die bösen Buben da auch nicht weit sind. Nun ist es eure Aufgabe, die Steine wiederzufinden. Dazu steuert ihr Miss Croft aus einer isometrischen Perspektive durch ihr Abenteuer und könnt genau dieselben Aktionen ausführen wie in den PC- und PlayStation-Vorgängern: hüpfen, schießen, klettern, Schalter umlegen und Medipacks einsammeln. Kommt euch ein Gegner nahe, zieht ihr mit R eure Waffen. Lara visiert den Feind, wie aus den Vorgängern bekannt, automatisch an, was das Bekämpfen der Feindesscharen sehr viel einfacher macht. Gut gefallen können auch die zahlreichen witzigen Kommentare, die Lara während des Spiels abgibt. So sagt sie beispielsweise, kurz nachdem ihr einem Wolf den Garaus gemacht habt: „Ich habe ausgestopfte gesehen, mit denen ich mehr Probleme hatte." Die Grafik von *Tomb Raider – The Prophecy* ist für GBA-Verhältnisse recht ordentlich, könnte allerdings noch etwas flüssiger laufen. Aber bis zum Release am 28.11. ist ja auch noch etwas Zeit. Eines kann man aber jetzt schon sagen: *Tomb Raider – The Prophecy* portiert das Lara-Croft-Feeling früherer Abenteuer gekonnt auf den GBA. Somit bietet das Spiel zwar nicht viel Neues, doch auf dem GBA konnte man sich noch nie so schön in Höhlen und Tempeln herumtreiben!

FABIAN SLUGA

VORSCHAU

TOMB RAIDER

Genre:	Action-Adventure
Spieler:	1
Link-Modus:	Nein
Speichern:	Passwort
Umfang:	Nicht bekannt
Sprache:	Deutsch
Internet:	www.ubisoft.de
Hersteller	Ubi Soft
Termin	28. November

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

„Lara Croft hat nichts von ihrem Charme verloren. Tomb Raider **wird auch auf dem GBA ein Hit!**"

WITZIG Lara ist im Spiel nicht auf den Mund gefallen.

PRAKTISCH Auf Knopfdruck holt Lara ihre Wummen raus und visiert die Gegner automatisch an.

WIE IN ALTEN ZEITEN Lara hat nichts von ihrer Athletik eingebüßt.

FEINDESSCHAR Lara schlägt sich nicht nur mit Wölfen, sondern auch anderen Gestalten herum.

ARCHÄOLOGEN-LEBEN Es wäre auch zu schön, einmal ein Artefakt ohne lästige Fallen zu bekommen.

Ecks vs. Sever 2

Die beiden Top-Agenten Ecks und Sever sind zurück und stürzen sich in ihr nächstes **Ego-Shooter-Abenteuer** auf dem GBA.

Ist das nicht kurios? Der erste *Ecks vs. Sever*-Teil basierte auf einem Kinofilm mit Antonio Banderas und Lucy Liu, der bis heute noch nicht angelaufen ist. Und jetzt folgt bereits das zweite GBA-Spiel! Uns soll's recht sein. Schließlich war *Ecks vs. Sever* einer der besten Ego-Shooter auf dem GBA und staubte in N-ZONE 2/02 gute 77 Prozent ab. Die Geschichte des neuen Abenteuers unterscheidet sich natürlich vom Vorgänger. Im zweiten Teil untersuchen Ecks und Sever so genannte Schläfer-Gruppen und versuchen herauszufinden, wo deren Nachschub an Waffen herkommt. Dabei stoßen sie auf ein Unternehmen, welches illegal Waffen an kriminelle Staaten ausliefert. Die Lage spitzt sich zu, als Ecks und Sever erfahren, dass der Feind mittlerweile im Besitz von Atomwaffen ist. Klar, dass die zwei Top-Agenten jetzt wieder für Ordnung sorgen müssen. Wie bei Ego-Shootern üblich, steht euch ein ganzes Arsenal an Waffen zur Verfügung. Von der simplen Pistole über das komplizierte Snipergewehr bis zur explosiven Homing-Missile – alles ist dabei. Zum Einsatz kommt eure Ausrüstung in den sehr abwechslungsreichen Missionen. So müsst ihr unter anderem Gebäude stürmen oder Zivilisten beschützen. Praktischerweise können Ecks und Sever mittlerweile Leitern hochklettern sowie im Wasser schwimmen. Somit haben sich die beiden Agenten, im Vergleich zum ersten Teil, weiterentwickelt, was man von der Grafik nicht behaupten kann. Die für GBA-Verhältnisse solide 3D-Optik läuft genauso flüssig wie im ersten Teil, sieht ihr aber auch zum Verwechseln ähnlich. *Duke Nukem Advance* zeigt bereits, wie man aus dem GBA eindrucksvollere Grafiken hervorzaubert. Doch nicht nur Solospieler kommen auf ihre Kosten. Ähnlich wie der Vorgänger bietet *Ecks vs. Sever 2* fünf Mehrspielermodi, unter anderem Capture the Flag, Death Match und eine kooperative Kampagne. Alles in allem scheint *Ecks vs. Sever 2* keinen Deut schlechter zu sein als der Vorgänger und Ego-Shooter-Fans sollten den Titel im Auge behalten. Eine Info noch für die Kinofreunde: Während *Ecks vs. Sever* in den USA am 20. September anläuft, gibt es leider noch keinen Starttermin für Deutschland.

FABIAN SLUGA

VORSCHAU

ECKS VS. SEVER 2

Genre:	Ego-Shooter
Spieler:	1-4
Link-Modus:	Ja
Speichern:	Passwort
Umfang:	24 Missionen
Sprache:	Deutsch

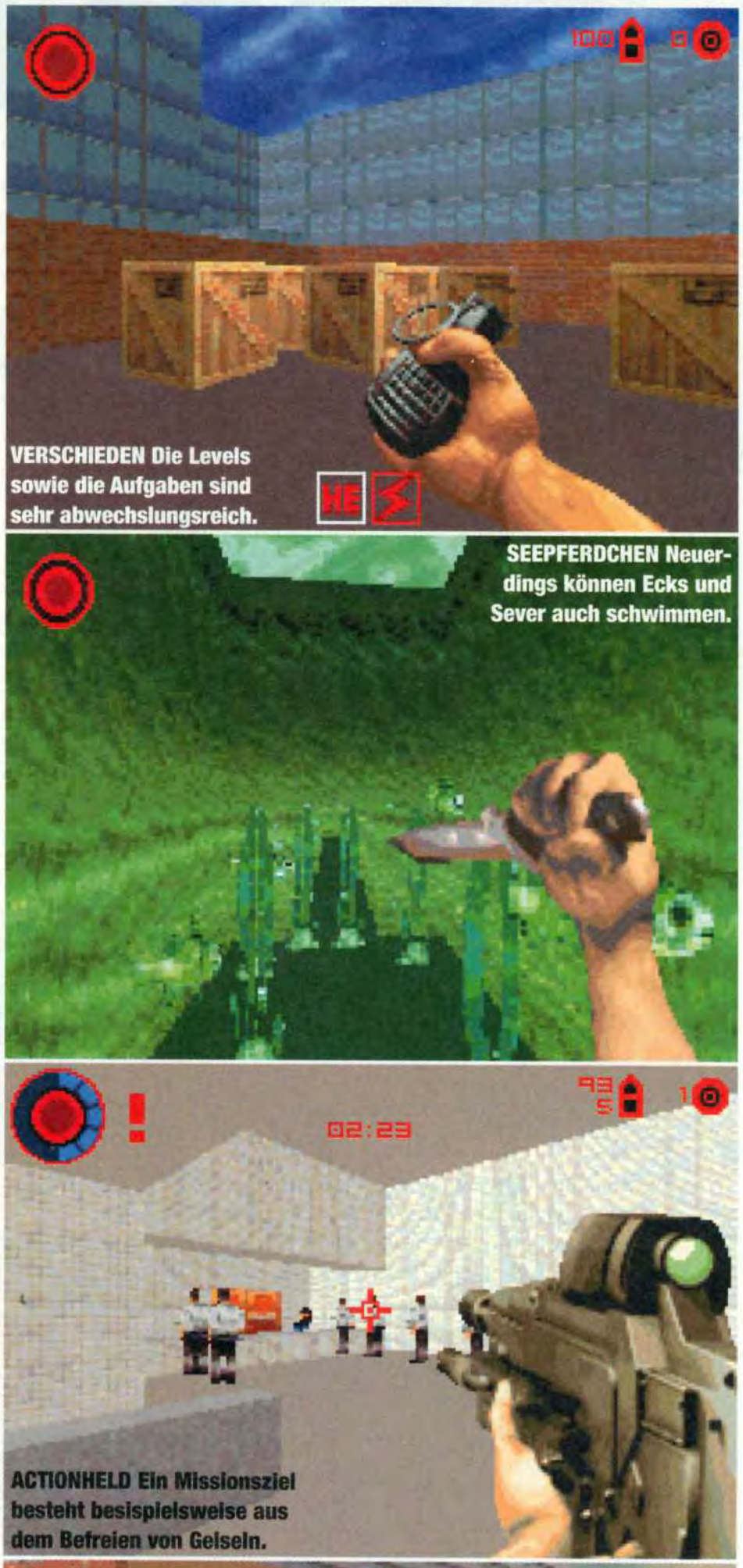
Internet: **www.bam4fun.com**

Hersteller	Termin
Konami	**Ende 2002**

EINSCHÄTZUNG

GUT

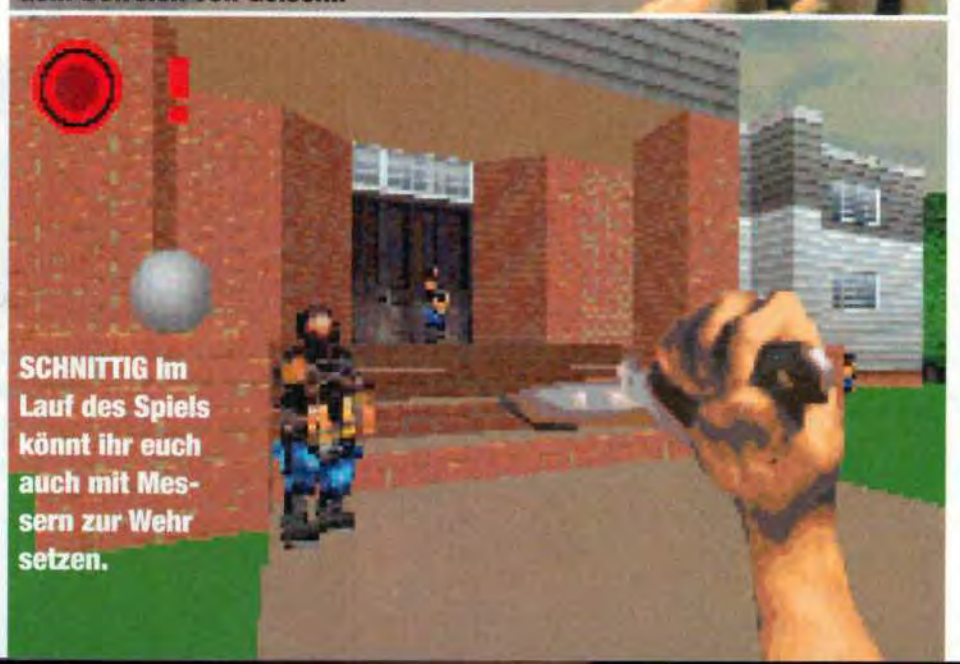
„**Solides Sequel**, das eine ähnliche Qualität wie der GBA-Vorgänger erreichen dürfte."



VERSCHIEDEN Die Levels sowie die Aufgaben sind sehr abwechslungsreich.

SEEPFERDCHEN Neuerdings können Ecks und Sever auch schwimmen.

ACTIONHELD Ein Missionsziel besteht besispielsweise aus dem Befreien von Geiseln.



SCHNITTIG Im Lauf des Spiels könnt ihr euch auch mit Messern zur Wehr setzen.

Advanced Dungeons & Dragons
Eye of the Beholder

Das Grauen lauert im Abwasserkanal! Hier können nur noch **echte Helden** helfen.

Das Städtchen Waterdeep steht knöcheltief im Schlamassel. Ein Beholder, welcher als eine der furchtbarsten Kreaturen der bösen Mächte gilt, hat sich kürzlich in ihrer Kanalisation eingenistet und sorgt nun für Heulen und Zähneklappern unter den Einheimischen. Kein normaler Mensch, der klar bei Verstand ist, würde sich in die miefigen Katakomben hinunterwagen, um das Wesen zu jagen. Es ist also ganz klar: Man benötigt einen Helden. Oder besser noch: eine Heldengruppe! Hier kommt ihr nun ins Spiel. Basierend auf dem Regelwerk des Pen-&-Paper-Rollenspieles *Advanced Dungeons & Dragons* erschafft ihr vier Helden. Hierbei sind euch kaum Schranken gesetzt. Dies geht so weit, dass Veteranen sogar ihre Helden basierend auf den Papierrollenspiel-Charakteren erschaffen können. Was bei der fröhlichen Rollenspielrunde unter Freunden funktioniert, klappt auch auf diesem Modul. Habt ihr eure Party generiert, geht es auch gleich in die unterirdischen Kanäle. Eure Expedition wird in netter 3D-Grafik dargestellt, die im Falle eines Kampfes in eine zweidimensionale Sicht umschwenkt. Letztere ist sehr strategisch gehalten und ihr müsst aufpassen, wo ihr eure Helden positioniert und wie groß der Angriffsradius der einzelnen Personen ist. Wer dynamische Schlagabtausche im Stil von *Golden Sun* oder *Breath of Fire* erwartet, wird sicherlich enttäuscht werden. Dieses Spiel richtet sich nämlich mehr an die erfahreneren Rollenspieler unter den GBA-Besitzern. Wer aber schon einige *AD&D*-Abenteuer bestritten hat, sollte sich auch hier schnell zurechtfinden und darf sich bereits jetzt darauf freuen, im November dem Beholder Paroli zu bieten.

JEAN-REINER JUNG

VORSCHAU

EYE OF THE BEHOLDER

Genre:	Rollenspiel
Spieler:	1
Link-Modus:	Nein
Speichern:	Batterie
Umfang:	Ca. 25 Stunden Spielzeit
Sprache:	Englisch

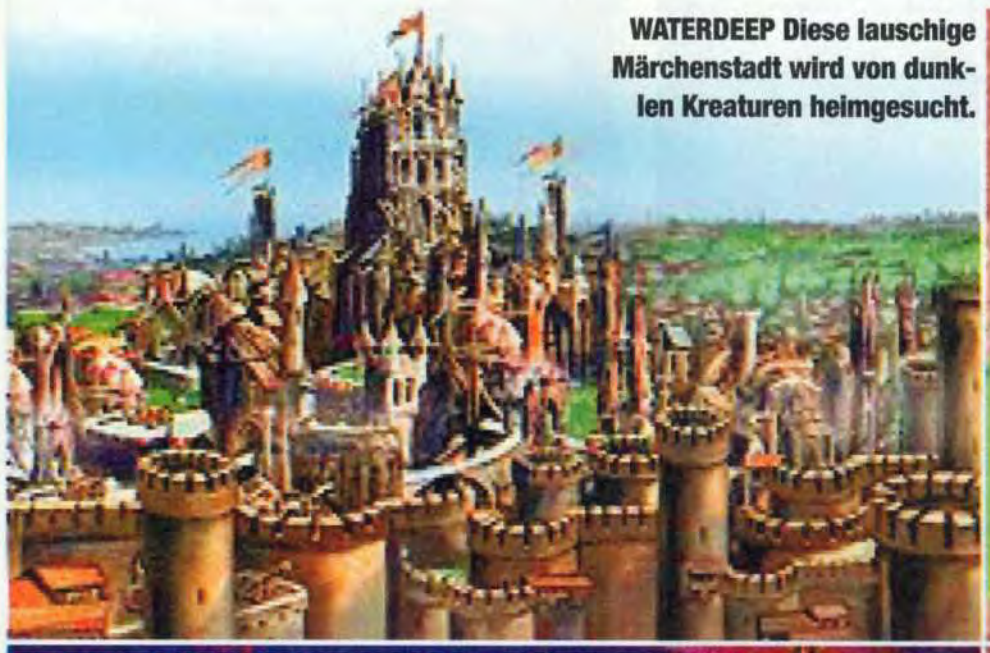
Internet: **www.infogrames.de**

Hersteller	Termin
Infogrames	**November**

EINSCHÄTZUNG

GUT

„Ein Rollenspiel für Puristen. **Abseits vom Kulleraugen-Flair** eines Golden Sun wartet das Abenteuer."



WATERDEEP Diese lauschige Märchenstadt wird von dunklen Kreaturen heimgesucht.

FÜNF GEGEN VIER Die Party steht fünf Kanalisationsbewohnern gegenüber.

SHOPPING Würdet ihr dieser Dame ein gebrauchtes Bastardschwert abkaufen?

AUF IN DEN KAMPF! Der Bursche wird uns wohl nicht ohne Komplikationen um die Ecke gehen lassen.

ÜBER 100 SPIELE IM ÜBERBLICK

SPIELE LEXIKON

Auf einen Blick: Die besten Spiele, die aktuellen Termine und die wichtigsten Projekte für den **GameCube** und den **Game Boy Advance.**

GAMECUBE
BEREITS ERHÄLTLICH!

Auf den kommenden Seiten erhaltet ihr einen Überblick über bereits erhältliche Spiele für den GameCube. Wir haben die Spiele dabei nach Genres geordnet.

ACTION

Titel	Hersteller	Wertung
Batman Vengeance	Ubi Soft	81%
Disney's Tarzan Freeride	Ubi Soft	73%
James Bond 007: Agent im Kreuzfeuer	Electronic Arts	83%
Spider-Man: The Movie	Activision	83%
Star Wars: Rogue Squadron II	LucasArts	90%
Universal Studios Theme Park	Kemco	71%
Aktuelle Empfehlung:		
Star Wars: Rogue Squadron II	LucasArts	90%

BEAT 'EM UP

Titel	Hersteller	Wertung
Bloody Roar: Primal Fury	Activision	82%
Super Smash Bros. Melee	Nintendo	85%
Aktuelle Empfehlung:		
Super Smash Bros. Melee	Nintendo	85%

ACTION-ADVENTURE

Titel	Hersteller	Wertung
Luigi's Mansion	Nintendo	87%
Aktuelle Empfehlung:		
Luigi's Mansion	Nintendo	87%

ROLLENSPIELE

Titel	Hersteller	Wertung
Lost Kingdoms	Activision	85%
Aktuelle Empfehlung:		
Lost Kingdoms	Activision	85%

GAMECUBE
IN DER ENTWICKLUNG

Ihr wollt brandneue Bilder und Infos zu den wichtigsten GameCube-Projekten? Auf den folgenden Seiten bieten wir euch eine Übersicht.

1080° WHITE STORM

Wahrscheinlich könnt ihr pünktlich zur Skisaison nächstes Jahr auch virtuell die Pisten unsicher machen.

Hersteller:	Nintendo
Termin:	2003
Genre:	**Trendsport**

BATMAN: DARK TOMORROW

Der stinkreiche Flattermann mit den spitzen Öhrchen geht erst im November auf Verbrecherjagd.

Hersteller:	Kemco
Termin:	November
Genre:	**Action-Adventure**

BLOODRAYNE

Schon in den Vorabversionen begeisterte die atemberaubende Agentin mit kuriosen Angriffsvarianten.

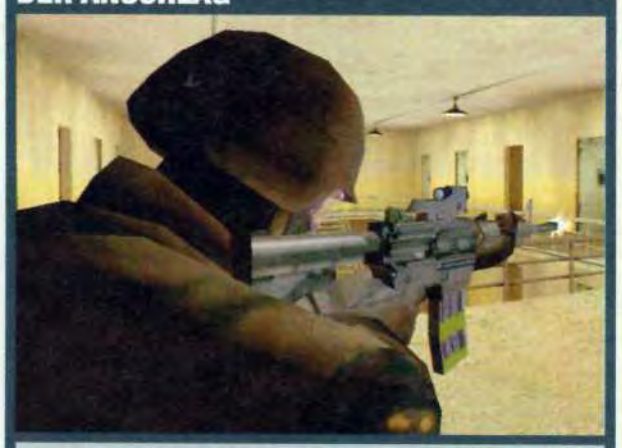
Hersteller:	Vivendi Universal
Termin:	2003
Genre:	**Action-Adventure**

BMX XXX

Ob es an den schlüpfrigen Szenen oder am derben Humor lag? Dave Mirra distanziert sich von dem Titel.

Hersteller:	Acclaim
Termin:	November
Genre:	**Trendsport**

DER ANSCHLAG



Glück oder Pech? Der Anschlag auf den Geldbeutel der Spielerfraktion findet nun erst am 31. Oktober statt.

Hersteller:	Ubi Soft
Termin:	31. Oktober
Genre:	**Action**

DER HERR DER RINGE: DIE ZWEI TÜRME

Verwirrung pur! Nun hat Electronic Arts doch bestätigt, dass der Titel auch für den GameCube erscheint.

Hersteller:	Electronic Arts
Termin:	2003
Genre:	**Action**

ETERNAL DARKNESS

Besser als *Resident Evil*? In unserer Redaktion entzündeten sich bei dieser Frage heiße Diskussionen.

Hersteller:	Nintendo
Termin:	1. November
Genre:	**Action-Adventure**

FIFA 2003

Die Entwickler setzen den realistischen Ansatz der letzten Version mit diesem Spiel konsequent fort.

Hersteller:	Electronic Arts
Termin:	31. Oktober
Genre:	**Fußball**

FREEKSTYLE

Sorry, aber leider erreichte uns vor dem Redaktionsschluss keine testbare Version des Spektakels.

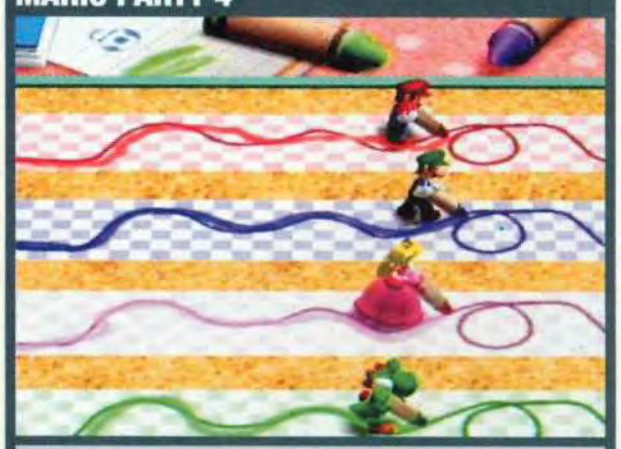
Hersteller:	Electronic Arts
Termin:	20. September
Genre:	**Rennspiel**

JEDI KNIGHT II: JEDI OUTCAST

Ob die GC-Umsetzung mit der technisch gelungenen PC-Version mithalten kann, muss bezweifelt werden.

Hersteller:	Activision
Termin:	November
Genre:	**Action**

MARIO PARTY 4



Hat sich Mario nach seinem GC-Debüt wieder gut erholt, um bei den Minispielen fit zu sein? Mal sehen.

Hersteller:	Nintendo
Termin:	29. November
Genre:	**Geschicklichkeit**

MAT HOFFMAN'S PRO BMX 2

Mat Hoffman will bei seinem 2. Auftritt die Herzen der BMX-Fans gewinnen. Kann das gelingen?

Hersteller:	Activision
Termin:	November
Genre:	**Trendsport**

METROID PRIME

So ein Mist! Statt im Dezember erscheint der innovative Ego-Shooter erst Anfang 2003.

Hersteller:	Nintendo
Termin:	Anfang 2003
Genre:	**Ego-Shooter**

MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE

Wie wir anhand der Leserzeugnisse erkennen konnten, übt die *MK*-Serie noch immer einen besonderen Reiz aus.

Hersteller:	Midway
Termin:	Dezember
Genre:	**Beat 'em Up**

STRATEGIE

Titel	Hersteller	Wertung
Pikmin	Nintendo	88%
Aktuelle Empfehlung:		
Pikmin	Nintendo	88%

FUSSBALL

Titel	Hersteller	Wertung
FIFA Fußball WM 2002	Electronic Arts	82%
ISS 2	Konami	72%
RedCard	Midway	69%
Virtua Striker 3	Sega	67%
Aktuelle Empfehlung:		
FIFA Fußball WM 2002	Electronic Arts	82%

RENNSPIELE

Titel	Hersteller	Wertung
18 Wheeler American Pro Trucker	Acclaim	72%
Burnout	Acclaim	85%
Cel Damage	Electronic Arts	65%
Crazy Taxi	Acclaim	85%
Driven	Ubi Soft	69%
Extreme-G3	Acclaim	81%
F1 2002	Electronic Arts	77%
Jeremy McGrath Supercross World	Acclaim	40%
Spy Hunter	Midway	69%
The Simpsons Road Rage	Electronic Arts	70%
Wave Race: Blue Storm	Nintendo	87%
Aktuelle Empfehlung:		
Wave Race: Blue Storm	Nintendo	87%

AMERICAN SPORTS

Titel	Hersteller	Wertung
NBA Courtside 2002	Nintendo	82%
NHL Hitz 2002	Midway	81%
Aktuelle Empfehlung:		
NBA Courtside 2002	Nintendo	82%

TRENDSPORT

Titel	Hersteller	Wertung
Aggressive Inline	Acclaim	89%
Dark Summit	THQ	83%
Dave Mirra Freestyle BMX 2	Acclaim	78%
SSX Tricky	Electronic Arts	84%
Tony Hawk's Pro Skater 3	Activision	88%
Aktuelle Empfehlung:		
Aggressive Inline	Acclaim	89%

SPORT (SONSTIGES)

Titel	Hersteller	Wertung
ESPN Int. Winter Sports	Konami	74%
Aktuelle Empfehlung:		
ESPN Int. Winter Sports	Konami	74%

JUMP & RUN

Sonic Adventure 2 Battle	Sega	81%
Disney's Donald Duck Quack Attack	Ubi Soft	70%
Aktuelle Empfehlung:		
Sonic Adventure 2 Battle	Sega	81%

GESCHICKLICHKEIT

Titel	Hersteller	Wertung
Super Monkey Ball	Sega	81%
ZooCube	Acclaim	66%
Aktuelle Empfehlung:		
Super Monkey Ball	Sega	81%

WRESTLING

Titel	Hersteller	Wertung
Legends of Wrestling	Acclaim	56%
Aktuelle Empfehlung:		
Legends of Wrestling	Acclaim	56%

GAMECUBE
WAS KOMMT WANN?

An dieser Stelle informieren wir euch über die in den nächsten Monaten anstehenden GC-Veröffentlichungen für Europa. Da sich jedoch auch nach dem Redaktionsschluss noch kurzfristige Verschiebungen und Änderungen ergeben können, handelt es sich um voraussichtliche Termine ohne Garantie oder Gewähr.

SEPTEMBER

Titel	Hersteller	Termin
Barbarian	Virgin Interactive	September
Beach Spikers	Infogrames	26. September
Big Air Freestyle	Infogrames	26. September
Capcom vs. SNK 2 EO	EA	13. September
Disney's Magical Mirror Starring Mickey Mouse	Nintendo	13. September
Doshin the Giant	Nintendo	20. September
Eggo Mania	Kemco	September
Freekstyle	EA	20. September
Gauntlet Dark Legacy	Midway	September
Gravity Games BMX	Midway	September
Hidden Invasion	Swing!	19. September
Largo Winch	Ubi Soft	26. September
Madden NFL 2003	EA	27. September
MX Superfly	THQ	Ende September
Pro Tennis WTA Tour	Konami	September
Resident Evil	EA	13. September
Smuggler's Run: Warzones	Take 2	27. September
Soul Fighter	Swing!	19. September
Super Bust-A-Move 2	Ubi Soft	12. September
Taz Wanted	Infogrames	26. September
The Flintstones: Viva Rock Vegas	Swing!	19. September
The Last Ninja	Studio 3	September
TimeSplitters 2	Eidos	September
Top Gun: Combat Zones	Virgin Interactive	September
Turok Evolution	Acclaim	6. September
Ultimate Fighting Championship Throwdown	Ubi Soft	19. September
Worms Blast	Ubi Soft	12. September

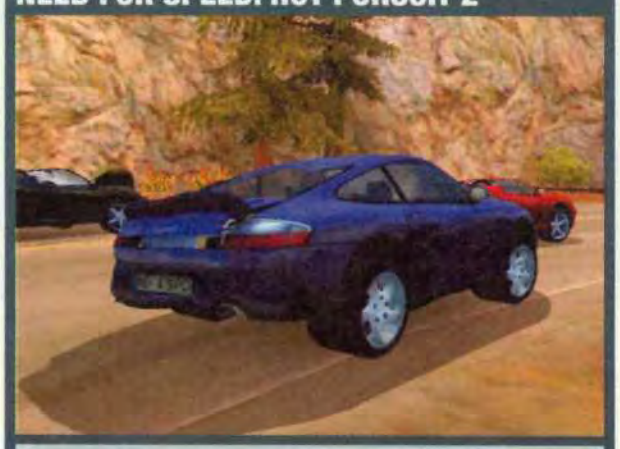
OKTOBER

Titel	Hersteller	Termin
Barbie Time Traveller	Vivendi Universal	Oktober
Crash Bandicoot: Der Zorn des Cortex	Vivendi Universal	4. Oktober
Der Anschlag	Ubi Soft	31. Oktober
FIFA 2003	EA	31. Oktober
Kelly Slater's Pro Surfer	Activision	4. Oktober
Largo Winch	Ubi Soft	03. Oktober
Monster Force	Vivendi Universal	Oktober
Need for Speed Hot Pursuit 2	EA	25. Oktober
NHL 2003	EA	11. Oktober
NHL Hitz 2003	Konami	Oktober
Pro Rally 2002	Ubi Soft	10. Oktober
Rally Championship	Sales Curve	Oktober
Rocket Power Beach Bandits	THQ	Oktober
Rocky	Rage	Oktober
Shox	Vivendi Universal	Oktober
Scorpion King: Aufstieg des Akkadiers	Vivendi Universal	Oktober
Soccer Slam	Infogrames	24. Oktober
Speed Challenge: Jaques Villeneuve's Racing Vision	Ubi Soft	3. Oktober
Star Wars: The Clone Wars	EA	25. Oktober
Super Mario Sunshine	Nintendo	4. Oktober
Tetris Worlds	THQ	Mitte Oktober
VIP	Ubi Soft	24. Oktober
WWE Wrestlemania X8	THQ	Ende Oktober

NOVEMBER

Titel	Hersteller	Termin
Batman: Dark Tomorrow	Kemco	November
BMX XXX	Activision	November
Bomberman Generations	Vivendi Universal	November
Butt Ugly Martians: Zoom or Doom	Vivendi Universal	November
Conflict: Desert Storm	Sales Curve	November
Disney's Donald Duck Phantomias	Ubi Soft	7. November

NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2



Rennspielfans warten schon voller Vorfreude auf die neueste Auflage der wilden Raserei.

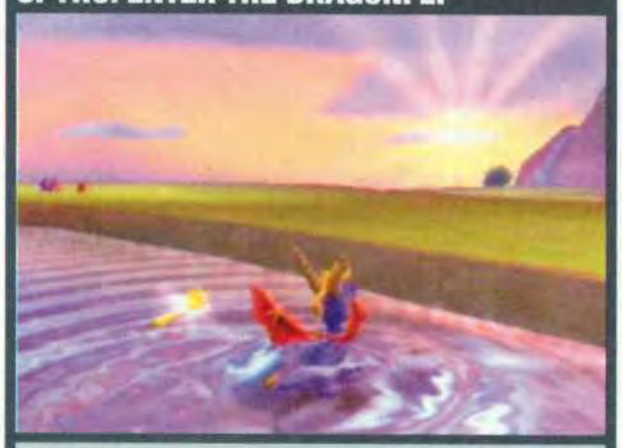
Hersteller:	Electronic Arts
Termin:	25. Oktober
Genre:	**Rennspiel**

RESIDENT EVIL ZERO

Die japanische Trial-Edition belegt das, was alle gehofft haben: Dieses Spiel wird der Hammer!

Hersteller:	Capcom
Termin:	2003
Genre:	**Action-Adventure**

SPYRO: ENTER THE DRAGONFLY



Der letzte GBA-Auftritt des Drachen hat uns nicht umgehauen. Mal sehen, was er auf dem GameCube draufhat.

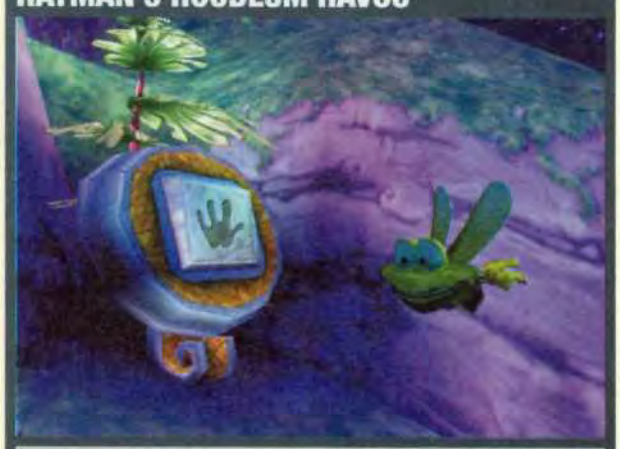
Hersteller:	Vivendi Universal
Termin:	November
Genre:	**Action-Adventure**

STARFOX ADVENTURES

In letzter Minute konnten wir die US-Version des Krachers unter die Testlupe nehmen!

Hersteller:	Nintendo
Termin:	22. November
Genre:	**Action-Adventure**

RAYMAN 3 HOODLUM HAVOC



Auf der Games Convention in Leipzig haben die Entwickler des Spiels die GameCube-Version vorgestellt.

Hersteller:	Ubi Soft
Termin:	1. Quartal 2003
Genre:	**Action-Adventure**

SMUGGLER'S RUN: WARZONES

Endlich sind die schnellen Boliden in unserem Testteil angekommen!

Hersteller:	Take 2
Termin:	27. September
Genre:	**Rennspiel**

STAR WARS: THE CLONE WARS

Wie fast schon zu erwarten war, haben sich die Klonkriege zeitlich noch etwas nach hinten verschoben.

Hersteller:	Electronic Arts
Termin:	25. Oktober
Genre:	**Action**

STIRB LANGSAM: VENDETTA

Ob das Spiel mit *Turok* oder *Timesplitters* mithalten kann, wird sich zeigen.

Hersteller:	Vivendi Universal
Termin:	November
Genre:	**Action**

SUPER MARIO SUNSHINE

Dieses Mal können wir euch den Test zur europäischen PAL-Version präsentieren.

Hersteller:	Nintendo
Termin:	4. Oktober
Genre:	**Action-Adventure**

TIMESPLITTERS 2

Leider hat es in dieser Ausgabe noch nicht mit dem Test zum Ego-Shooter geklappt.

Hersteller:	Eidos
Termin:	September
Genre:	**Ego-Shooter**

TONY HAWK'S PRO SKATER 4

Kann sich Tony den Trendsportthron von den Inline-skatern aus *Aggressive Inline* zurückholen?

Hersteller:	Activision
Termin:	November
Genre:	**Trendsport**

TOXIC GRIND

Demnächst werden wir euch im Rahmen einer Vorschau ausführlich über den Titel informieren.

Hersteller:	THQ
Termin:	1. Quartal 2003
Genre:	**Trendsport**

TUROK EVOLUTION

Acclaim hat uns leider keine Testversion der aufregenden Dinojagd zur Verfügung gestellt.

Hersteller:	Acclaim
Termin:	6. September
Genre:	**Action**

VEXX

Statt auf knallharte Action setzt Acclaim bei seinem anderen GC-Titel auf knifflige Sprungpassagen.

Hersteller:	Acclaim
Termin:	November
Genre:	**Action-Adventure**

WARIO WORLD

Wer noch keine Idee für ein Nikolaus-Geschenk hat, sollte diesen Titel in Betracht ziehen.

Hersteller:	Nintendo
Termin:	6. Dezember
Genre:	**Action-Adventure**

ZELDA

Leider rückt Nintendo noch immer keinen offiziellen Erscheinungstermin für Cellda … äh ... Zelda raus.

Hersteller:	Nintendo
Termin:	2003
Genre:	**Action-Adventure**

Disney Sports Skateboarding	Konami	November
Disney Sports Soccer	Konami	November
Dragon's Lair 3D	THQ	Mitte November
Eternal Darkness	Nintendo	1. November
Evolution Worlds	Ubi Soft	28. November
Futurama	Sales Curve	November
Godzilla: Destroy all Monsters Melee	Infogrames	7. November
Harry Potter u. d. Kammer d. Schreckens	EA	15. November
Hot Wheels: Velocity X	THQ	Ende November
James Bond 007 Nightfire	EA	29. November
Jedi Knight II: Jedi Outcast	Activision	November
Jimmy Neutron der mutige Erfinder	THQ	Mitte November
Legends of Wrestling 2	Acclaim	November
Mario Party 4	Nintendo	29. November
Mat Hoffmans's Pro BMX 2	Activision	November
Minority Report	Activision	November
Rally Fusion: Race of Champions	Activision	November
Robotech: Battlecry	TDK	November
Rolling	Rage	November
Rugrats Royal Ransom	THQ	November
Scooby-Doo! Nacht der 100 Schrecken	THQ	Ende November
Spyro: Enter the Dragonfly	Vivendi Universal	November
Starfox Adventures	Nintendo	22. November
Starsky & Hutch	Vivendi Universal	November
Stirb langsam: Vendetta	Vivendi Universal	November
Tony Hawk's Pro Skater 4	Activision	November
Tom Clancy's Ghost Recon	Ubi Soft	21. November
Twin Caliber	Rage	November
Vexx	Acclaim	November
Wreckless: The Yakuza Missions	Activision	November
X-Men: Next Dimension	Activision	November

DEZEMBER

Titel	Hersteller	Termin
Animaniacs: The Great Edgar Hunt	Swing!	Dezember
Defender	Midway	Dezember
Freeky Flyers	Midway	Dezember
Garfield	Cryo	Dezember
Gremlins	Light & Shadow	Dezember
Groove Rider	Acclaim	Dezember
Halloween	Swing!	Dezember
Kaan	Cryo	Dezember
Mortal Kombat: Deadly Alliance	Midway	Dezember
Reign Of Fire	BAM!	5. Dezember
Street Hoops	Activision	Dezember
Wario World	Nintendo	6. Dezember

2003

Titel	Hersteller	Termin
1080° White Storm	Nintendo	2003
Animal Crossing	Nintendo	2003
ATV Quad Power Racing 2	Acclaim	Januar
Battle Bots	THQ	Mitte Januar
Black & Bruised	Vivendi Universal	2003
BloodRayne	Vivendi Universal	2003
Burnout 2	Acclaim	1. Quartal
Crouching Tiger, Hidden Dragon	Ubi Soft	2003
Der Herr der Ringe: Die zwei Türme	EA	2003
Die Monster AG: Scream Arena	THQ	Mitte März
Dragon's Lair 3D	THQ	Mitte April
Finding Nemo	THQ	Mitte Oktober
Galleon: Islands of Mystery	Virgin Interactive	Februar
Gladius	Nintendo	2003
Jane's Attack Squadron	THQ	2003
Metroid Prime	Nintendo	Anfang 2003
Project BG&E	Ubi Soft	2003
Rayman 3 Hoodlum Havoc	Ubi Soft	1. Quartal
Resident Evil Zero	Capcom	2003
SpongeBob: Revenge of the Flying Dutchman	THQ	Mitte März
Star Wars: Bounty Hunter	LucasArts	2003
Tom Clancy's Rainbow Six: Raven Shield	Ubi Soft	1. Quartal
Top Angler	THQ	Mitte Januar
Toxic Grind	THQ	1. Quartal
XIII	Ubi Soft	1. Quartal
Zelda	Nintendo	2003

GAME BOY ADVANCE
REFERENZ-TITEL

Die absoluten Top-Titel aus den einzelnen Genres findet ihr hier.

Genre/Titel	Hersteller	Wertung
ACTION		
Castlevania: Circle of the Moon	Konami	86%
ADVENTURE		
Broken Sword: Baphomets Fluch	Ubi Soft	80%
ACTION-ADVENTURE		
Lady Sia	TDK	85%
JUMP & RUN		
Super Mario World	Nintendo	92%
RENNSPIELE		
Mario Kart: Super Circuit	Nintendo	91%
BEAT 'EM UP		
Super Street Fighter II Turbo Revival	Ubi Soft	85%
GESCHICKLICHKEIT		
Denki Blocks	Ubi Soft	85%
ROLLENSPIELE		
Breath of Fire II	Nintendo	86%
EGO-SHOOTER		
Duke Nukem Advance	Take 2	87%
FUSSBALL		
Alex Zickler Total Soccer 2002	Ubi Soft	83%
TRENDSPORT		
Tony Hawk's Pro Skater 3	Activision	90%
SPORT (SONSTIGE)		
FILA Decathlon	THQ	85%
WRESTLING		
WWF Road to Wrestlemania	THQ	70%
STRATEGIE		
Advance Wars	Nintendo	88%
SIMULATION		
Creatures	Swing!	81%
MUSIC & ENTERTAINMENT		
Pocket Music	Ubi Soft	70%

GAME BOY ADVANCE
WAS KOMMT WANN?

SEPTEMBER

Titel	Hersteller	Termin
Animaniacs: Full Fat	Swing!	September
ATV	Acclaim	September
Barbarian	Virgin Interactive	September
Barbie Groove Games	Vivendi Universal	September
BONX	Ubi Soft	5. September
Breath of Fire 2	Ubi Soft	5. September
Castlevania: Harmony of Dissonance	Konami	September
Colin McRae Rally 2.0	Ubi Soft	26. September
Crazy Chase	Kemco	September
Der Anschlag	Ubi Soft	19. September
Dexter's Laboratory Chess Challenge	Ubi Soft	19. September
Disney's Magical Quest	Nintendo	Ende September
Eggo Mania	Kemco	September
FH's Dune: Ornithopter Assault	Cryo	September
Formula One	Ubi Soft	26. September
Frogger The Great Quest	Konami	September
Guilty Gear X	Sammy	27. September
Kelly Slater's Pro Surfer	Activision	26. September
Mat Hoffman's Pro BMX 2	Activision	26. September
Mega Man Zero	EA	20. September
Monster Jam Maximum Destruction	Ubi Soft	26. September
Popeye	Cryo	September
Puyo Pop	Infogrames	12. September
Sabrina	Ubi Soft	12. September
Scooby-Doo!	THQ	Mitte September
Super Ghouls & Ghosts	EA	20. September
The Last Ninja	Studio 3	September
Turok Evolution	Acclaim	6. September
Ultimate Brain Games	Telegames	September
Wizardry Summoner	Ubi Soft	19. September
Worms World Party	Ubi Soft	26. September

OKTOBER

Titel	Hersteller	Termin
Bionicle: Matoran Adventures	EA	18. Oktober
Boulder Dash EX	Kemco	Oktober
Deadly Skies	Konami	Oktober
Dragon Ball Z: Das Erbe des Goku	Infogrames	2. Oktober
Driver 2	Infogrames	2. Oktober
Invaders	THQ	Mitte Oktober
Mega Man Battle Network 2	Ubi Soft	17. Oktober
Minority Report	Activision	4. Oktober
Moto Racer	Ubi Soft	3. Oktober
Pinball of the Dead	Infogrames	24. Oktober
Spyro: Season of Flame	Vivendi Universal	Oktober
SSX Tricky	EA	31. Oktober
Tennis Masters Series	Vivendi Universal	Oktober
WWE Road to Wrestlemania X8	THQ	Mitte Oktober
XXX: The Movie	Activision	17. Oktober

GAME BOY ADVANCE
IN DER ENTWICKLUNG

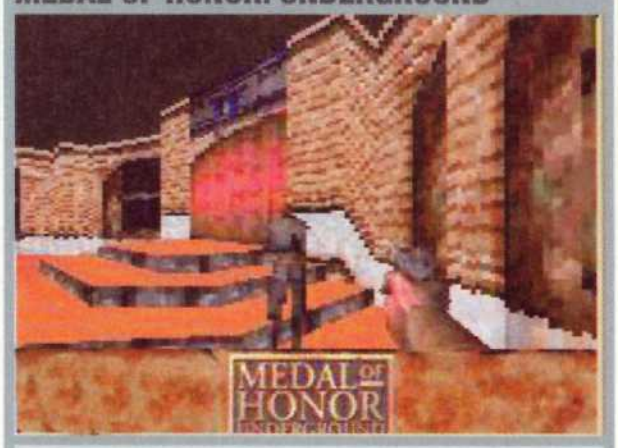
An dieser Stelle findet ihr die neuesten Infos und Bilder zu den sieben vielversprechendsten GBA-Projekten.

DER HERR DER RINGE: DIE ZWEI TÜRME

Auch die GBA-Gefährten werden mit einer Version der Filmumsetzung beglückt.

Hersteller:	Electronic Arts
Termin:	8. November
Genre:	Action-Adventure

MEDAL OF HONOR: UNDERGROUND



Seltsam und kein gutes Zeichen. Der Titel hat inzwischen kein genaues Erscheinungsdatum mehr.

Hersteller:	Ubi Soft
Termin:	2002
Genre:	Ego-Shooter

METROID FUSION

Eine Verbindung zwischen der GC-Version und der GBA-Fassung soll definitiv möglich sein.

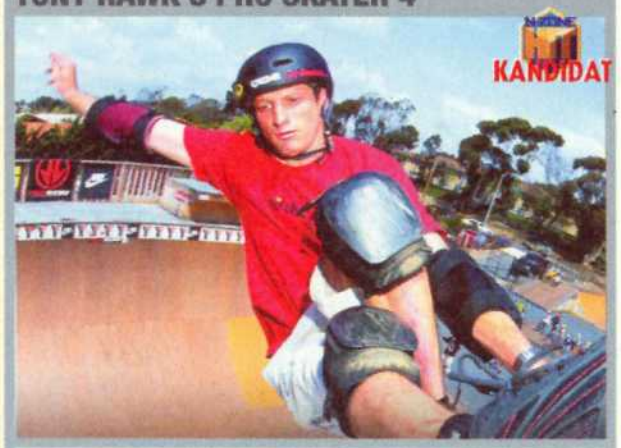
Hersteller:	Nintendo
Termin:	Nicht bekannt
Genre:	Action

TOMB RAIDER

Wir sind schon alle sehr auf den Auftritt von Miss Croft auf dem GBA gespannt.

Hersteller:	Ubi Soft
Termin:	28. November
Genre:	Action-Adventure

TONY HAWK'S PRO SKATER 4



Auch auf dem Game Boy Advance muss sich Tony der 4. gegen die Inliner behaupten.

Hersteller:	Activision
Termin:	November
Genre:	Trendsport

YOSHI'S ISLAND SUPER MARIO ADVANCE 3

Mal wieder eine echte Perle nach dem Motto: „Damals waren Jump & Runs noch genial!"

Hersteller:	Nintendo
Termin:	Dezember
Genre:	Jump & Run

ZELDA

Ähnlich wie bei der GameCube-Version gibt es auch für die GBA-Umsetzung noch keinen genauen Termin.

Hersteller:	Nintendo
Termin:	Nicht bekannt
Genre:	Rollenspiel

CHART ATTACK

Macht mit!

Wir wollen von euch wissen, welche Nintendo-Spiele ihr im Augenblick am liebsten spielt und welche Games ihr euch am sehnsüchtigsten wünscht. Schickt uns dazu einfach eine Postkarte oder den Zeugnis-Coupon, auf dem ihr eure zwei persönlichen Top-5-Tabellen notiert. Vergesst bitte nicht, hinter dem Spielenamen in Klammern jeweils das System (GC, GBA, GBC) mit anzugeben. Bei den Most-Wanted-Spielen sollte es sich um Titel handeln, die noch nicht in Deutschland erhältlich sind.

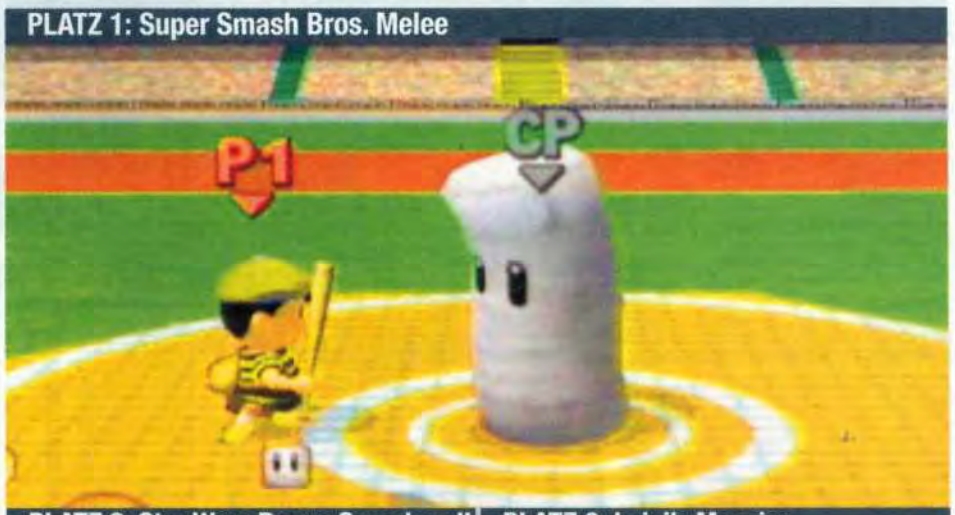
N-ZONE COMPUTEC MEDIA AG, Kennwort: Charts, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Der Rechtsweg ist hier natürlich ausgeschlossen. Mitarbeiter von COMPUTEC oder Nintendo dürfen an der Verlosung nicht teilnehmen. Unter allen Einsendern wird ein Spiel nach Wahl verlost!

Leser-Charts

Platz/Vormonat			System	Wertung	Monat
1.	1	**Super Smash Bros. Melee**	**GC**	**85%**	**4**
2.	3	**Star Wars Rogue Squadron II**	**GC**	**90%**	**4**
3.	4	**Luigi's Mansion**	**GC**	**87%**	**4**
4.	2	Pikmin	GC	88%	3
5.	12	James Bond 007: Agent im Kreuzfeuer	GC	83%	3
6.	13	Golden Sun	GBA	85%	6
7.	5	Zelda: Ocarina of Time	N64	97%	44
8.	9	Tony Hawk's Pro Skater 3	GC	88%	4
9.	WE	Sonic Adventure 2 Battle	GC	81%	2
10.	NEU	F1 2002	GC	77%	1
11.	8	Mario Kart 64	N64	89%	27
12.	10	Spider-Man: The Movie	GC	83%	2
13.	NEU	Crazy Taxi	GC	85%	1
14.	15	FIFA Fußball WM 2002	GC	82%	3
15.	WE	Zelda: Majora's Mask	N64	96%	19

PLATZ 1: Super Smash Bros. Melee



PLATZ 2: Star Wars Rogue Squadron II

PLATZ 3: Luigi's Mansion

Rennspiele stehen in diesem Monat bei euch hoch im Kurs, denn mit dem unserer Meinung nach nicht gerade überragenden *F1 2002* und dem Klassiker *Crazy Taxi* sind gleich zwei Titel mit schnellen Boliden in die Charts gerast. Die Pikmin mussten ihren 2. Platz an die Sternenkrieger abtreten und auch Luigi konnte vorbeiziehen.

Quelle: N-ZONE-Zeugnis-Auswertung

Verkaufs-Charts

Quelle: SATURN

Platz/Vormonat			System	Wertung	Monat
1.	1	**Super Smash Bros. Melee**	**GC**	**85%**	**3**
2.	5	**Luigi's Mansion**	**GC**	**87%**	**3**
3.	6	**Star Wars Rogue Squadron II**	**GC**	**90%**	**3**
4.	2	Pikmin	GC	88%	3
5.	3	James Bond 007: Agent im Kreuzfeuer	GC	83%	3
6.	8	F1 2002	GC	77%	2
7.	7	Sonic Adventure 2 Battle	GC	81%	3
8.	4	Spider-Man: The Movie	GC	83%	3
9.	10	Lost Kingdoms	GC	83%	2
10.	9	FIFA Fußball WM 2002	GC	82%	3

PLATZ 1 (GC): Super Smash Bros. Melee

PLATZ 1 (GB/GBA): Super Mario World

Platz/Vormonat			System	Wertung	Monat
1.	2	**Super Mario World**	**GBA**	**92%**	**5**
2.	1	**Dragon Ball Z: Legendäre Superkämpfer**	**GB**	**58%**	**3**
3.	WE	**Super Mario Advance**	**GBA**	**83%**	**9**
4.	3	Golden Sun	GBA	85%	6
5.	4	Pokémon Crystal Edition	GB	94%	11

Most Wanted

Platz/Vormonat			System	Hersteller	Monat
1.	2	**Super Mario Sunshine**	**GC**	**Nintendo**	**8**
2.	6	**Starfox Adventures**	**GC**	**Nintendo**	**11**
3.	3	**Resident Evil Zero**	**GC**	**Capcom**	**2**
4.	1	Zelda	GC	Nintendo	14
5.	5	Eternal Darkness: Sanity's Requiem	GC	Nintendo	6
6.	4	Metroid Prime	GC	Nintendo	8
7.	NEU	Tony Hawk's Pro Skater 4	GC	Activision	1
8.	8	Stirb Langsam Vendetta	GC	Vivendi Universal	2
9.	NEU	Der Anschlag	GC	Ubi Soft	1
10.	9	Mario Party 4	GC	Nintendo	3

PLATZ 1: Zelda

Ein herber Rückschlag für *Zelda*. Nicht nur, dass der Held jetzt auf dem 1. Platz steht, Link findet sich sogar nur auf Rang 4 wieder. Fox McCloud ist in eurer Gunst stark gestiegen, die Zombies von *Resident Evil Zero* haben sich im 3. Platz verbissen.

Quelle: N-ZONE-Zeugnis-Auswertung

DIE REDAKTION

Wer steckt hinter der N-ZONE? Hier stellen wir euch das NZ-Team kurz vor!

HANS IPPISCH
32, REDAKTIONSDIREKTOR

Nachdem sich Hans zwei Wochen in sonnigen Gefilden mit Frau und Sprössling ausgiebig erholt hat, nahm er nun wieder voller Elan den Büroalltag in Angriff.

Momentanes GC-Lieblingsspiel
Super Mario Sunshine
Momentanes GBA-Lieblingsspiel
Yoshi's Island: Super Mario Advance 3
Nach Redaktionsschluss?
Versucht Hans, bei *Super Mario Sunshine* alle Sterne zu sammeln.

JENS QUENTIN
32, LEITENDER REDAKTEUR

Hat die Games Convention in Leipzig besucht und sich abends gemeinsam mit Wolfgang Fischer von der *PLAYZONE* auf zahlreichen Partys rumgetrieben.

Momentanes GC-Lieblingsspiel
Resident Evil Trial Edition
Momentanes GBA-Lieblingsspiel
Tennis Masters Series
Nach Redaktionsschluss?
Sucht Jens im Internet verzweifelt nach einem Nackt-Cheat für *Beach Spikers*.

JEAN-REINER JUNG
30, REDAKTEUR

Bei der Meldung, dass Squaresoft nun offiziell Spiele für den GameCube und den Game Boy Advance entwickelt, bekam Jean-Reiner einen verklärten Blick.

Momentanes GC-Lieblingsspiel
Smuggler's Run: Warzones
Momentanes GBA-Lieblingsspiel
Duke Nukem Advance
Nach Redaktionsschluss?
Plant Jean-Reiner fleißig neue, drollige Live-Rollenspiele.

MISTER X
Alter unbekannt, VOLONTÄR

Wir wollen DICH für die N-ZONE! Wenn du Spaß am Spielen und Schreiben hast, schick uns deine aussagekräftigen Bewerbungsunterlagen mit Probeartikeln. Viel Glück!

Momentanes GC-Lieblingsspiel
Unbekannt
Momentanes GBA-Lieblingsspiel
Unbekannt
Nach Redaktionsschluss?
Unbekannt

FABIAN SLUGA
22, VOLONTÄR

Nachdem er sich von seinem fürstlichen Gehalt ein Monster von einem Fernseher zugelegt hat, reicht es nun nicht einmal mehr für eine warme Mahlzeit.

Momentanes GC-Lieblingsspiel
Starfox Adventures
Momentanes GBA-Lieblingsspiel
Mega Man Zero
Nach Redaktionsschluss?
Sitzt Fabian abends mit knurrendem Magen vor seinem Super-Fernseher.

YVES NAWROTH
18, REDAKTIONSASSISTENT

Düste während seines Urlaubs mit seinem Roller zu einem Motorradtreffen nach Ulm und traf sich dort mit vielen Rockern zum Fachsimpeln und Abfeiern.

Momentanes GC-Lieblingsspiel
Doshin the Giant
Momentanes GBA-Lieblingsspiel
Duke Nukem Advance
Nach Redaktionsschluss?
Hat dem 1. FC Nürnberg entsagt und feuert jetzt voller Enthusiasmus Greuther Fürth an.

ALEXANDRA BÖHM
27, SENIOR DESIGNER

Unerhört! Nachdem ihr die zahlreichen Liebeserklärungen unserer Leser per Mail und Brief scheinbar zu Kopf gestiegen sind, beantragte Ali mehrere Wochen Urlaub!

Momentanes GC-Lieblingsspiel
Disney's Magical Mirror starring Micky Mouse
Momentanes GBA-Lieblingsspiel
Spyro: Season of Flame
Nach Redaktionsschluss?
Hofft Ali, dass ihr bald auch mal ein alter, reicher Knacker seine Zuneigung gesteht.

CHRISTIAN HARNOTH
31, SENIOR DESIGNER

Kommt mittlerweile regelmäßig zu spät, kläfft Kollegen und Redakteure an und stinkt nach Hund, denn seit zwei Wochen kümmert er sich liebevoll um einen verletzten Welpen.

Momentanes GC-Lieblingsspiel
Super Mario Sunshine
Momentanes GBA-Lieblingsspiel
Monster Force
Nach Redaktionsschluss?
Macht Christian mit seinem kleinen Welpen lange Spaziergänge.

LARS KROMAT
29, JUNIOR DESIGNER

Wollte schon immer mal in einer der bekanntesten Zeitschriften Deutschlands jemanden grüßen – was er hiermit auch tut: Grüße nach Kiel und Hamburg! ;o)

Momentanes GC-Lieblingsspiel
Beach Spikers
Momentanes GBA-Lieblingsspiel
Der Anschlag
Nach Redaktionsschluss?
Bastelt Lars an dem Redesign seiner Homepage ... das kann dauern.

Spiele mit einer Wertung von 85 % oder mehr erhalten das Hit-Prädikat.

Spiele mit diesem Symbol erhielten von der USK eine „Ab 18"-Kennzeichnung.

Bei einem Test mit diesem Symbol handelt es sich um einen Titel aus Japan oder den USA, der noch nicht in Deutschland erhältlich ist.

Aufgepasst! Dieses Symbol zeigt an, dass wir überraschende Storywendungen verraten.

SPIEL DES MONATS

Starfox Adventures

In buchstäblich letzter Minute bekamen wir von Nintendo die Möglichkeit, die US-Version des Rare-Titels zu testen. Logisch, dass wir uns diese Chance nicht entgehen ließen. Als Ergebnis präsentieren wir euch exklusiv einen großen Import-Test. Dabei konnte der Titel die hoch gesteckten Erwartungen voll erfüllen. Fabian war nach seinem Besuch in Großostheim jedenfalls hellauf begeistert. Überzeugt euch selbst auf

SEITE 70

ALLE TESTS IM ÜBERBLICK

GAMECUBE

Beach Spikers: Virtua Beach Volleyball..56
Crash Bandicoot: Der Zorn des Cortex.....50
Disney's Magical Mirror starring Mickey Mouse ..52
Doshin the Giant 48
Smuggler's Run: Warzones.....46
Super Mario Sunshine 42
Taz Wanted 54

IMPORT-TEST

Starfox Adventures.....70

GAME BOY ADVANCE

Colin McRae Rally 2.0 60
Der Anschlag 66
Disney's Magical Quest 59
Driver 2 61
Duke Nukem Advance 64
Mega Man Zero 66
Monster Force 65
Monster Jam Maximum Destruction....66
Moto Racer Advance 66
Spyro 2: Season of Flame 62
Tennis Masters Series 65
Turok Evolution 64
Yoshi's Island: Super Mario Adv. 3 ..58

Super

Am 4. Oktober hat die Warterei ein Ende und Marios neuestes Jump&Run-Abenteuer erscheint endlich in europäischen Gefilden!

N-ZONE HIT

Er ist klein und pummelig und trägt am liebsten blaue Latzhosen sowie eine rote Mütze. Er hat einen Bruder, eine Freundin und ist von Beruf Klempner. Tragische Umstände und eine Riesenschildkröte zwingen den Mann aber häufig dazu, seinen Beruf zu vernachlässigen. Wir reden hier nicht von einem menschlichen Schicksal, wie es so oft im Fernsehen geschildert wird, sondern vom berühmtesten Videospielhelden der Welt. Vor 20 Jahren von Shigeru Miyamoto ins Leben gerufen, war er in zahlreichen Spielen maßgeblich am Erfolg von Nintendo beteiligt. Die Rede ist natürlich von Mario! Und genau der meldet sich nach einer fünfjährigen Jump&Run-Auszeit zurück, um zu beweisen, dass er noch lange nicht zum alten Eisen gehört.

WIE ALLES BEGINNT ...

Sein neuestes Abenteuer führt Mario nach Delfino Island, wo er zusammen mit der Prinzessin seinen Urlaub verbringen möchte. Doch ein Unbekannter hat die Insel mit Graffiti

SPASSIG Mit Marios pummeligen Bauch rutscht es sich besonders gut.

DUMM GELAUFEN Ein Unbekannter hat die Insel mit einer dicken Farbschicht überzogen und Marios Urlaub versaut.

GROSSE HILFE Die Wasserkanone erleichtert euch das Springen erheblich.

CLEVER Ist Mario verdeckt, erkennt ihr noch seine Silhouette.

Mario Sunshine

besprüht und fast die komplette Landschaft unter einer dicken Farbschicht begraben. Eine Verwechslung führt dazu, dass Mario seinen Urlaub abblasen muss und bereits kurz nach der Landung dazu verdonnert wird, die Insel zu säubern. Ab hier übernimmt der Spieler die Kontrolle über Mario. Damit ihr die Aufgabe bewältigen könnt, steht euch die Wasserkanone FLUDD hilfreich zur Seite. Mittels FLUDD kann Mario die Gegend reinigen, Feinde bekämpfen, kurze Strecken in der Luft zurücklegen, sich auf hohe Gebäude katapultieren oder pfeilschnell durchs Wasser pflügen. Außerdem ist FLUDD die wohl innovativste Neuerung in *Super Mario Sunshine*. Das restliche Spielprinzip orientiert sich stark an *Super Mario 64*. Auch dieses Mal steuert ihr Mario wieder durch eine Oberwelt und könnt mithilfe von Portalen in Unterlevels wechseln. So verschlägt es euch unter anderem an einen Strand, in einen Vergnügungspark oder auch in ein Hotel. Jede Inselregion bietet acht Aufgaben, so genannte Geschichten. Für jede gelöste Aufgabe erhaltet ihr einen Shine. Die Shines haben die gleiche Funktion wie die Sterne in *Super Mario 64*: Habt ihr genügend gesammelt, öffnet sich das Portal zu einem weiteren Level. Insgesamt bietet *Super Mario Sunshine* satte 120 Sterne. Diese werdet ihr nicht nur in den sechs Inselregionen finden, sondern auch in der Oberwelt sowie im letzten Level. Außerdem gibt es massig versteckte Sterne, die ihr erst nach gründlichem Durchstöbern der Insel finden werdet.

SCHWACHPUNKTE

Super Mario Sunshine ist, wie wir nach langem Testspielen wissen, ein fantastisches Spiel. Allerdings gibt es auch einen Haufen kleinerer Mängel, die eine höhere Wertung verhindern. Da wäre zum einen die Präsentation. Es ist zwar schön, dass Nintendo nicht die Standardgeschichte „Bowser entführt die Prinzessin und Ma- rio eilt zu Hilfe" wiederverwertet hat, allzu einfallsreich ist die Hintergrund-Story „Mario macht Urlaub" dennoch nicht. Hinzu kommt, dass diese in einigen wenigen, qualitativ eher minderwertigen, vorberechneten Videos fortgestrickt wird. Auch die Grafik hinterlässt keinen tadellosen Eindruck. So kommt die Optik ab und zu ins Stocken und die eine oder andere billige Textur stört das an sich positive Gesamtbild. Einen negativen Beigeschmack hinterlässt auch die Tatsache, dass der Levelaufbau geradliniger ist als im N64-Vorgänger. Während man bei *Super Mario 64* zwar eine Vorgabe bekam, welchen Stern man als Nächstes einsammeln sollte, konnte man trotzdem eine andere Aufgabe vorziehen. Dadurch, dass sich bei *Super Mario Sunshine* die Levels zwischen den einzelnen Aufgaben verändern, ist dies nicht mehr möglich. Da man aber die ersten sieben Geschichten einer Inselregion schaffen muss, um das Spiel durchzuspielen, kann es sehr frustrierend sein, wenn man an der dritten Aufgabe festhängt und es keine Möglichkeit gibt, die weiteren Shines einzusammeln. Statt dieser strickten Vorgabe von sieben gelösten Geschichten pro Level wäre es wünschenswert gewesen, dass man mit einer Mindestzahl an Sternen den letzten Level betreten kann.

WEITERE MÄNGEL

Des Weiteren mangelt es *Super Mario Sunshine* etwas an Abwechslung. So spielt Marios neuestes Abenteuer lediglich auf dem tropischen Delfino Island. Somit sind die Möglichkeiten in der Levelgestaltung natürlich eingeschränkt und es gibt es keine Eis- und Schneelandschaften. Da ist der Level-Mix in *Super Mario Bros. 3*, *Super Mario World* sowie *Super Mario 64* ausgewogener. Auch die Aufgaben könnten abwechslungsreicher sein. So müsst ihr in jeder Inselregion acht rote Münzen sammeln, ein Wettrennen gewinnen, die Gegend reinigen und mindestens einen größeren Gegner besiegen. Somit sind bereits vier der acht Aufgaben vorgegeben und wiederholen sich in jedem Level. Kopfnüsse dürft ihr bei *Super Mario Sunshine* übrigens nicht erwarten, das Spielprinzip setzt kaum auf Rätsel, sondern fast ausschließlich auf Geschicklich-

LOCKVOGEL Ihr müsst Yoshi erst aus seinem Ei hervorlocken.

WETTRENNEN Hier müsst ihr euch auf eine Krake setzen und innerhalb einer bestimmten Zeit ans Ziel kommen.

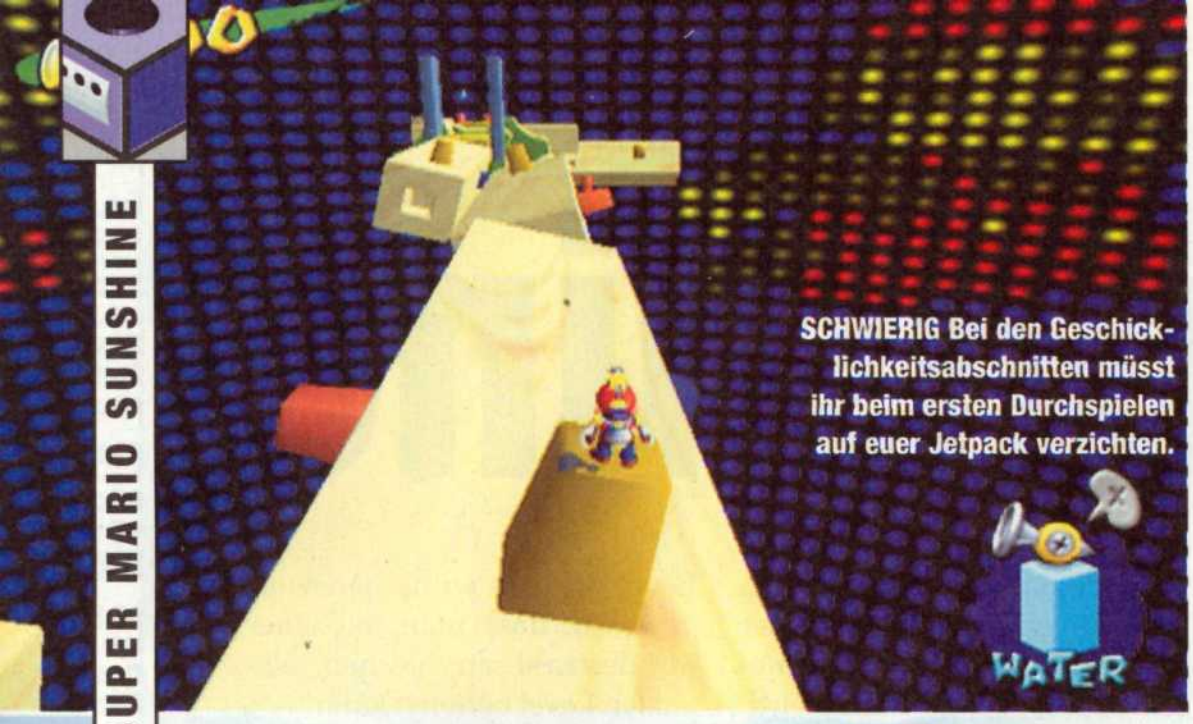
INFO PAL-ANPASSUNG

Mario in Europa

***Super Mario 64* krankte auf dem N64 vor fünf Jahren an dicken PAL-Balken sowie einem deutlichen Geschwindigkeitsverlust gegenüber der NTSC-Fassung. Ereilt *Super Mario Sunshine* ein ähnliches Schicksal?**

Nintendo-Fans können beruhigt sein. *Super Mario Sunshine* setzt die Tradition der guten PAL-Anpassungen fort. Es gibt keine PAL-Balken und auch keinen Geschwindigkeitsverlust – zumindest, wenn man im 60-Hertz-Modus spielt. Es ist schön zu sehen, dass Nintendo die Zeichen der Zeit erkannt hat und dem möglicherweise wichtigsten Titel des Jahres als zweitem Nintendo-Titel nach *Super Smash Bros. Melee* einen 60-Hertz-Modus spendiert. Abgerundet wird das Spielvergnügen durch deutsche Bildschirmtexte.

GELUNGEN Wie für Nintendo üblich, erhaltet ihr eine charmante deutsche Übersetzung.



SCHWIERIG Bei den Geschicklichkeitsabschnitten müsst ihr beim ersten Durchspielen auf euer Jetpack verzichten.

WITZIG, ABER NUTZLOS Mario kann sich an den Seilen festhalten und sich mit der Kanone zum Drehen bringen.

INFO UPDATE VERKAUFSZAHLEN

Der Kassenschlager?

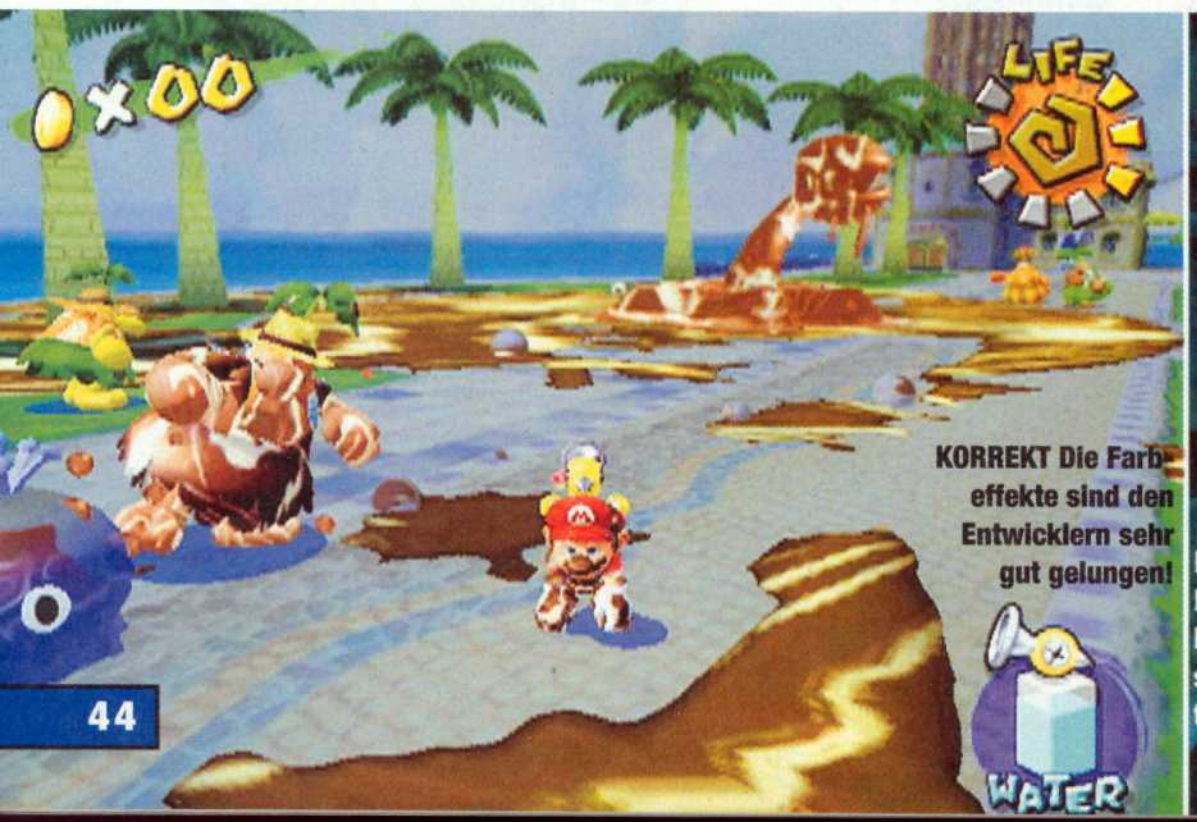
In der vergangenen Ausgabe präsentierten wir euch die ersten Verkaufszahlen von *Super Mario Sunshine* aus Japan. Mittlerweile sind ein paar Wochen vergangen und wir nutzen die Gelegenheit, einen erneuten Blick auf die Charts zu werfen.

Nach der Veröffentlichung am 19. Juli eroberte *Super Mario Sunshine* im Sturm die Software-Spitze und hielt sich dort zwei Wochen lang. Nach dem guten Start und über 400.000 verkauften Exemplaren ebbte der Hype aber etwas ab. Mittlerweile hat sich *Super Mario Sunshine* über 550.000 Mal verkauft. Im Vergleich zu früheren Mario-Titeln ist dies verhältnismäßig wenig, in Anbetracht Nintendos derzeitiger Position in Japan ist *Mario Sunshine* aber ein voller Erfolg. Ganz davon abgesehen, kann Microsoft bei einer installierten Basis von 200.000 Xboxen in Japan nur von Nintendos Zahlen träumen. Außerdem scheint sich abzuzeichnen, dass Mario die Power hat, auch in den kommenden Wochen ganz oben in den Charts mitzumischen. Die schleppenden Hardware-Verkäufe in Japan konnte *Super Mario Sunshine* dagegen nur geringfügig anheben.

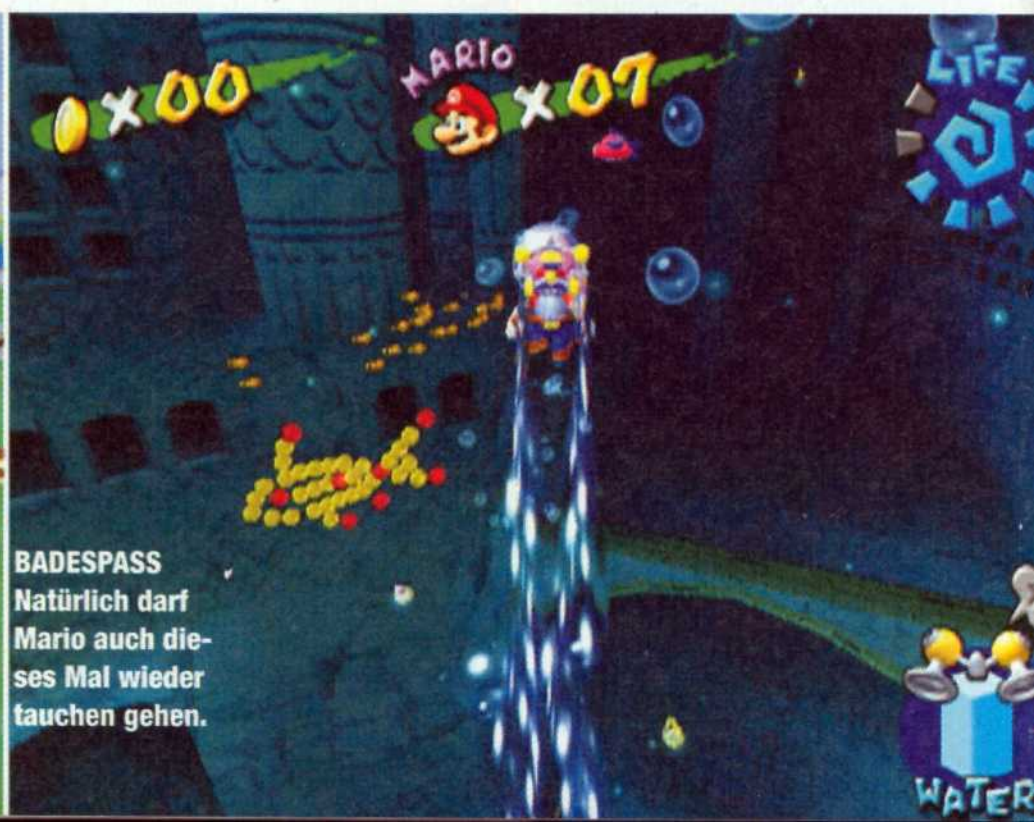
keit. Schade ist ebenfalls, dass Yoshi nicht konsequent genutzt wird. Es ist zwar nett, den kleinen Dinosaurier steuern zu dürfen, jedoch wird er nur für einige wenige Sterne benötigt. Der größte Kritikpunkt an *Super Mario Sunshine* ist aber die Kamera. Diese könnt ihr mittels des C-Sticks stufenlos zoomen und frei bewegen. Da die Kamera aber über keine eigene Intelligenz verfügt, ist euer Blickwinkel nicht immer ideal. Obwohl man sich schnell daran gewöhnt hat, die Kamera manuell zu justieren, verliert man gerade in den Geschicklichkeitsabschnitten, in denen es auf präzises Springen ankommt, schnell die Übersicht. Gelegentlich kommt es auch vor, dass die Kamera an einem Vorsprung oder hinter einer Wand hängen bleibt. In diesen Fällen könnt ihr die Kamera auch nicht mehr mit dem C-Stick in die gewünschte Position manövrieren. Wenn die Sicht auf Mario durch ein Objekt behindert ist, ist es zwar nett, dass man Marios Silhouette erkennen kann, aber relativ unnütz, da der Blick auf die Umgebung ja versperrt bleibt. Erstaunlich, dass gerade der 3D-Pionier Nintendo hier nicht mit besseren Ideen aufwartet.

GEWOHNT HOHE QUALITÄT

Doch kommen wir nun zu den positiven Aspekten von *Super Mario Sunshine*, welche die negativen Punkte bei weitem überwiegen. So ist das Leveldesign der Inselregionen dermaßen ausgefeilt, wie man es von einem Nintendo-Produkt gewohnt ist. Es gibt keine unfairen Stellen und jede Plattform, jede Wasserstelle, jede Wand ist genau da, wo sie sein soll. Allein die Seile, die über die Insel gespannt wurden, demonstrieren, wie viel Liebe zum Detail Nintendo walten ließ. Dachte man im Vorfeld noch, dass es sehr schwierig sein müsse, Mario über ein dünnes, schwingendes Seil zu lenken, stellt sich diese Aufgabe im Spiel als unproblematisch und purer Fun heraus. Dies liegt auch an der fantastischen Steuerung, die noch präziser als in *Super Mario 64* reagiert. Die Bedienung der Wasserkanone ist ebenfalls denkbar einfach. So könnt ihr sie mit R aktivieren und aus dem Stand in sämtliche Richtungen schießen. Drückt ihr R nicht ganz durch, kann Mario sogar aus dem Laufen heraus schießen. Mit A wird gesprungen und mit B könnt ihr mit den Inselbewohnern



KORREKT Die Farbeffekte sind den Entwicklern sehr gut gelungen!



BADESPASS Natürlich darf Mario auch dieses Mal wieder tauchen gehen.

KLASSE Die Weitsicht ist absolut phänomenal!

RUTSCHIG Diesen Gesellen müsst ihr mit der Wasserkanone bearbeiten, so dass er vom Spiegel fällt.

kommunizieren. Mit X schaltet ihr die Wasserkanone von dem Normal-Betrieb in die alternativen Modi wie Jetpack, Schiffsrotor oder Raketenantrieb um. Die Kontrollen gehen euch bereits nach kurzer Eingewöhnungszeit in Fleisch und Blut über, so dass es eine wahre Wonne ist, Mario über die Insel zu steuern. Allerdings gehören einige Geschicklichkeitsabschnitte zu den anspruchsvollsten Passagen, die es je in einem Jump & Run gegeben hat. Gelegenheitsspieler sollten sich der Tatsache bewusst sein, dass *Super Mario Sunshine* einige frustrierende Momente bescheren kann. Geübte Spieler werden wohl um die 25 bis 30 Stunden benötigen, um die für den Endkampf erforderlichen knapp 60 Shines zu erspielen. Wer jedoch alle 120 Shines sammeln möchte, der muss mindestens die doppelte Zeit einplanen.

TECHNISCHE FINESSEN

Super Mario Sunshine kann aber nicht nur in spielerischer, sondern auch in technischer Hinsicht punkten. Neben den praktisch nicht vorhandenen Ladezeiten haben uns besonders die vielen liebevollen Grafikdetails, die Wassereffekte und die sensationelle Weitsicht beeindruckt. Die Entwickler haben es geschafft, dass Marios Welt unglaublich lebendig und dynamisch wirkt. So fliegen im Dorf Vögel umher, während über dem Meer Möwen kreisen. Schaut ihr in den Himmel, könnt ihr ein Flugzeug erkennen, welches einen Kondensstreifen hinter sich herzieht. Spaziert ihr mit Mario am Stand entlang, hinterlässt er dort Fußspuren, lasst ihr ihn schneller laufen, zieht er eine kleine Wolke aufstiebenden Sands hinter sich her. Haltet ihr Mario an und blickt in Richtung Wasser, könnt ihr einige der schönsten Wassereffekte erkennen, welche es je in einem Konsolenspiel gegeben hat. Neben den grafischen Details verdient auch der Sound Lob. Die Musik ist interaktiv und ändert sich, je nachdem, wo ihr euch gerade im Level aufhaltet und welche Freunde oder Feinde in eurer Nähe sind. Die Melodien haben eine durchweg hohe Qualität, besonders einprägsam sind jedoch die Hauptmelodie sowie ein A-cappella-Stück des *Mario Bros.*-Titelsongs. Präsentiert wird das Ganze in feinstem Dolby Pro Logic II. Der allerwichtigste positive Aspekt kommt aber ganz zum Schluss: *Super Mario Sunshine* macht einfach unglaublich viel Spaß!

FABIAN SLUGA

TEST
SUPER MARIO SUNSHINE

Genre:	Action-Adventure
Spieler:	1
Speichern:	Memory Card, 7 Blöcke
Schwierigkeit:	Schwer
Umfang:	30+ Spielstunden
Sprache:	Dt. Texte, engl. Sprache

Internet: **www.nintendo.de**

Hersteller **Nintendo**	Termin **4. Oktober**
Preis **Ca. € 55,-**	USK-Freigabe **Ohne Beschränkung**

Besonderheiten:
60-Hertz-Modus

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
84%	85%	92%	**91%**

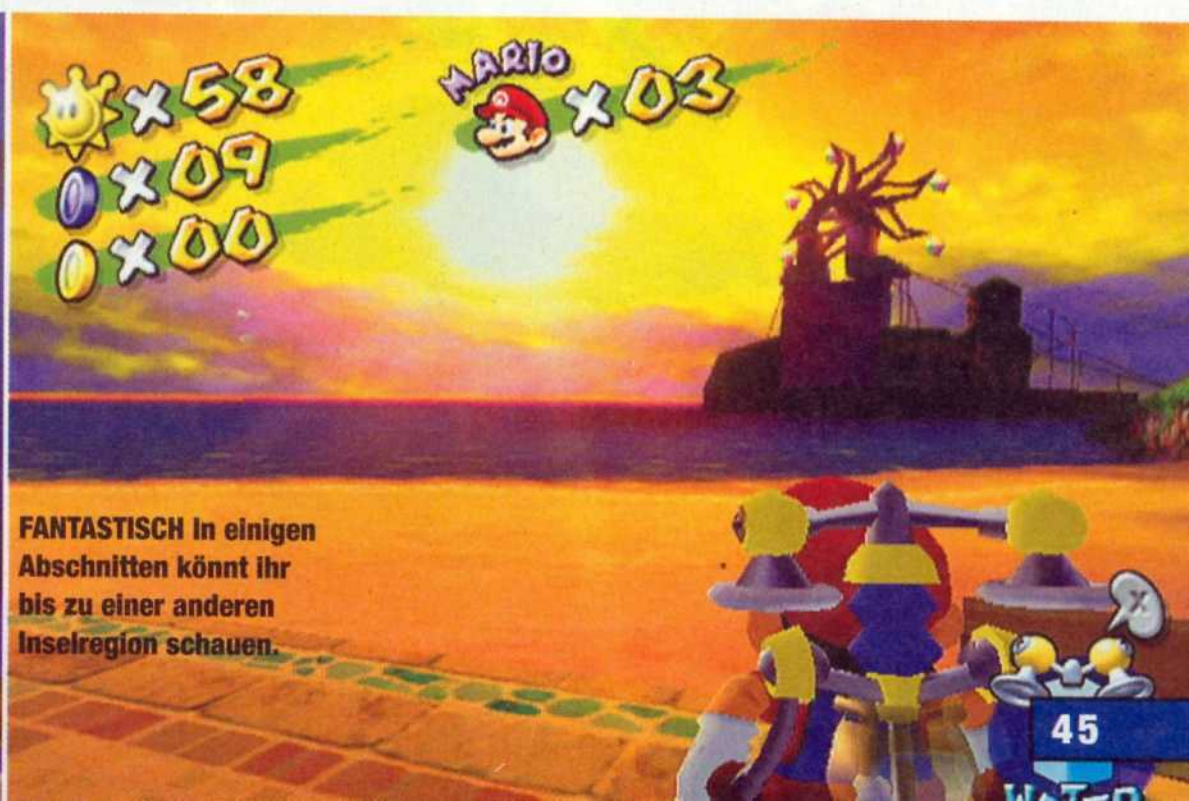
„Nintendo-Fans können aufatmen: Super Mario Sunshine ist **eine wahre Spielspaßgranate!**“

MEIN FAZIT SUPER

Fabian Sluga
geht baden.

Ist *Super Mario Sunshine* das beste Mario-Spiel aller Zeiten? Wohl nicht! Dafür gibt es einfach zu viele kleine Mängel. Allerdings ist es völlig unwichtig, ob *Mario Sunshine* das beste oder nur das drittbeste Mario-Abenteuer ist, denn es ist ganz einfach ein fantastisches Spiel! Nintendos neuester Streich bietet einmal mehr jede Menge Spielspaß. Dafür sorgen in erster Linie die herausragende Steuerung, das geniale Leveldesign und die liebevollen Grafikdetails, an denen sich andere Hersteller ein Beispiel nehmen sollten. Außerdem kommt beim Spielen richtiges Urlaubsfeeling auf. Apropos Urlaub, ich geh jetzt noch eine Runde schwimmen – und zwar in den schönsten Wellen, die die Videospielewelt seit *Wave Race* gesehen hat.

GEISTERSTUNDE Die Boos gehören zu den wenigen bekannten Feinden.



FANTASTISCH In einigen Abschnitten könnt ihr bis zu einer anderen Inselregion schauen.

Smuggler's Run: Warzones

Weite Steppen, lauschige Täler, ruhige Wälder. Und mittendrin ein Schmuggler, der von tausend Grenztruppen gejagt wird.

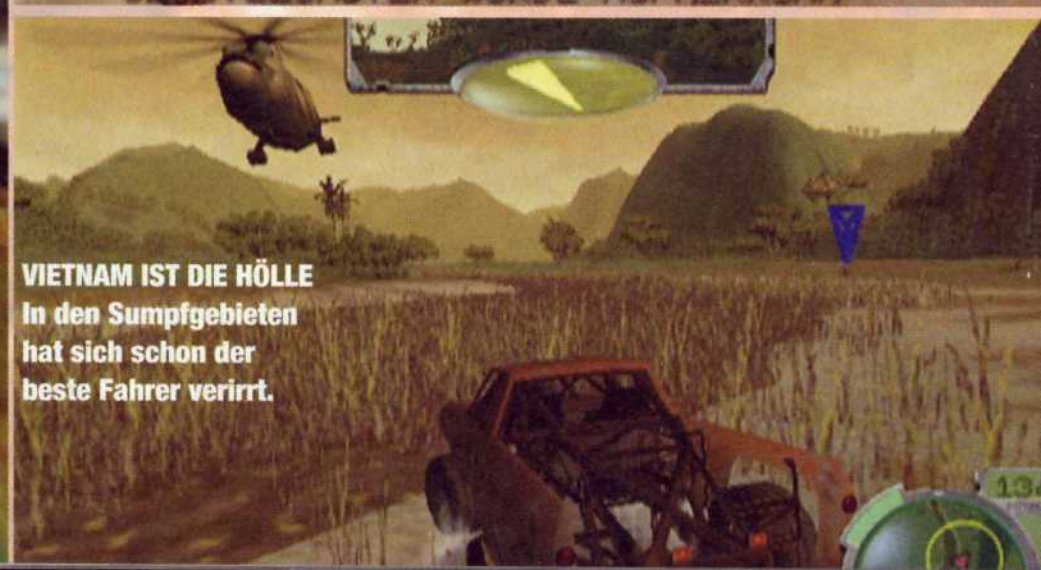
Crazy Taxi hat es vorgemacht. Während ihr bei Segas punkiger Taxi-Tour Passagiere in einer wuseligen Innenstadt von einem Ort zum nächsten bringt, steht ihr bei *Smuggler's Run: Warzones* mitten in der Walachei und transportiert heiße Ware über die Grenze. Das grundsätzliche Spielprinzip ist dabei identisch. An einem bestimmten Punkt gabelt ihr das gefährliche Gut auf und dann geht es über Stock und Stein zu den Zielkoordinaten. So viel zum eigentlichen Spielprinzip. Kommen wir jetzt mal auf die Besonderheiten des Schmuggelns zu sprechen. Kein Schmuggler, der klar bei Verstand ist, würde auf die Idee kommen, unter den Augen der Polizei innerhalb einer viel befahrenen Innenstadt seine Beute über die Grenze zu bringen. Deshalb finden alle 40 Missionen von *Smuggler's Run: Warzones* im unbewohnten Grenzland jenseits jeglicher Zivilisation statt. Das Entwicklerteam Rockstar Games hat hier die unglaubliche Leistung vollbracht, ein riesiges Gelände zu simulieren. Alles, was ihr seht, kann auch angefahren werden. Innerhalb unserer Testsessions haben wir es nicht geschafft, auf eine Begrenzung des Gebietes zu stoßen oder eine Wiederholung in der Landschaftsgestaltung zu entdecken. Respekt!

SCHMUGGEL DIR EINEN!

Bei so viel Engagement, die man in die Umgebung investiert hat, ist es natürlich klar, dass jedes der vier Areale häufig genutzt wird. Aber keine Sorge: Es wird genug Abwechslung geboten, so dass euch weder in der Steppe noch im Dschungel so schnell langweilig wird. Neben den Chekkpoint-Missionen gibt es nämlich noch eine Vielzahl von Varianten. Mal müsst ihr einen abtrünnigen Kollegen verfolgen und sein Auto durch gezieltes Rammen zu Altmetall verarbeiten. Dann müsst ihr möglichst schnell den verfolgenden Grenztruppen entkommen, indem ihr sie durch waghalsige Fahrmanöver in die Irre führt. Und schließlich gibt es noch eine Art Bandenkrieg mit einer rivalisierenden Grenzgängerbande. Bei dieser Variante habt ihr noch zwei Kollegen an eurer Seite und ihr tretet gegen drei Fahrer der Konkurrenz an. Nun gilt es, innerhalb eines Zeitlimits den Gegnern so viel Schmuggelgut wie möglich abzuluchsen und ins eigene Lager zu kutschieren. Klar, dass die Konkurrenz genau dasselbe versucht. Bei all diesen Missionen gibt es noch einen Störfaktor. Eure Aktionen im Grenzland bleiben natürlich von den Behörden nicht unentdeckt, so dass euch laufend die Polizei und

BRATZEL!!! Dieser Schutzschild hält euch für wenige Momente die Gegner fern.

RAMMGESCHWINDIGKEIT Die Grenztruppen versuchen, euch mit Rammstößen zu erledigen.



VIETNAM IST DIE HÖLLE In den Sumpfgebieten hat sich schon der beste Fahrer verirrt.

das Militär auf den Fersen sind. Anfangs versuchen diese noch, euer Gefährt durch heftiges Rammen auseinander zu nehmen und dadurch eurer kriminellen Karriere ein vorzeitiges Ende zu bereiten. Später setzen sie jedoch auch härtere Geschütze ein, die ihr mit Abwehrmaßnahmen wie Minen oder elektromagnetischen Schutzschilden kontern könnt.

FERNSICHT UND MULTIPLAYER

Besonders viel Mühe hat man sich mit den Multiplayer-Modi gegeben. Vier Spieler können sich hier gleichzeitig tummeln und sich mit- oder gegeneinander um die Waren prügeln. Es erwarten euch insgesamt fünf Spielvariationen, deren Güteklasse zwischen durchwachsen und Heidenspaß liegt. Auf der technischen Seite gibt es wirklich nichts zu meckern. Die Areale sind mit einer einzigartigen Weitsicht ausgestattet, die von keinem Ruckler getrübt wird. Außer einigen Landschaftsmerkmalen gibt es jedoch nicht viel zu sehen. Der Sound dümpelt eher vor sich hin und schafft es nicht so recht, für zusätzliche Motivation zu sorgen.

JEAN-REINER JUNG

MEIN FAZIT **GUT**

Jean-Reiner Jung
kennt gute Verstecke.

Ich werde das Gefühl nicht los, dass der Hauptdarsteller dieses Spiels weder die Fahrzeuge noch das Spielprinzip, sondern die Landschaften sind. Jedes Gelände ist eine riesige Spielwiese, in der ihr nach Belieben nach Abkürzungen suchen, Sehenswürdigkeiten entdecken oder einfach nur drauflosfahren könnt. Die vielen Modi nutzen dieses Potenzial auch sehr gut aus, aber insgesamt bleibt doch ein recht dröger Nachgeschmack im Spielspaß zurück. Solltet ihr mal etwas Abwechslung von *Crazy Taxi* brauchen, oder wenn ihr ein nettes Multiplayer-Spiel sucht, dann ist *Smuggler's Run: Warzones* dennoch eine sehr gute Wahl.

TEST
SMUGGLER'S RUN: WARZONES

Genre:	Rennspiel
Spieler:	1-4
Speichern:	Memory Card, 3 Blöcke
Schwierigkeit:	Mittel
Umfang:	40 Missionen
Sprache:	Dt. Texte, dt. Sprache

Internet: **www.take2.de**

Hersteller **Take 2**	Termin **27. September**
Preis **Ca. € 59,-**	USK-Freigabe **Ab 12 Jahren**

Besonderheiten:
Keine

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
87%	73%	82%	**82%**

„Cool gemachte **Steppenraserei**, die jedoch ein wenig steril wirkt"

Mehrspieler-Wertung **85%**

IM VERGLEICH
Spiele aus dem Genre im Kurzüberblick

Crazy Taxi — Acclaim — **85%**
Die Anarcho-Raserei macht immer noch Spaß. Begleitet von „The Offspring" und „Bad Religion" kutschiert ihr durch zwei riesige Städte.

SMUGGLER'S RUN — Take 2 — **82%**
Statt Passagiere befördert ihr Schmuggelware. Die Pampa-Umgebung wirkt zwar recht steril, aber die Spielvarianten machen Laune.

The Simpsons: Road Rage — Electronic Arts — **70%**
In diesem *Crazy Taxi*-Verschnitt verdingen sich die Hauptdarsteller der Kult-Serie als Taxifahrer. Kenner greifen lieber zum Original.

INFO **DIE SCHMUGGELFAHRZEUGE**

Ab durch die Mitte

Da ihr vor jeder Mission die freie Fahrzeugwahl habt, ist es sehr gut, jeden fahrbaren Untersatz genau zu kennen.

SUPER BUGGY
Mit diesem Gefährt startet ihr eure Schmuggler-Karriere. Die Karre ist zwar recht geländegängig, aber Rekorde könnt ihr hiermit nicht rausholen.

SPECIAL DU MONDE
Ein sehr schneller Wagen, der allerdings so geländegängig ist wie ein Kinderfahrrad. Ihr solltet ihn nur im flachen Terrain benutzen.

BAJA TRUCK
Auf jeden Fall besser als der Super Buggy. Leider sind seine Abwehrmaßnahmen nicht so ausgeglichen wie beim Buggy.

D-5 HONDO
Dieser Jeep bietet eine sehr gute Steuerung. Dafür sind sowohl die Geschwindigkeit als auch die Panzerung nicht besonders stark.

ATV MONSTER
Schnell, klein und wendig. Diese vierrädrigen Wüstenrenner eignen sich besonders gut, wenn ihr mit Speed an der Polizei vorbeipreschen wollt.

SAHARA SPECIAL
Sehr ausgeglichenes Vehikel, das auch eine wunderbare Geländegängigkeit besitzt. Wer schnell auf einen Hügel muss, nimmt diesen Wagen.

KAVOSTOV
„Nehmen wir die Seilbahn oder fahren wir mit dem Kavostov?" Ein besseres Geländefahrzeug könnt ihr nicht finden. Dafür mangelt es aber an Geschwindigkeit.

GRENADIER
Ihr braucht eine gute Panzerung und solide Abwehrmaßnahmen? Hier ist euer Vehikel! Wer die Steuerung beherrscht, walzt seine Gegner einfach platt.

HOVER SLED
Gute Spieler erhalten dieses Teil zum Schluss. Das Hover Sled ist zwar schnell, aber es steuert sich wie ein nervöses Frettchen unter LSD-Einfluss.

Doshin the Giant

In diesem **Aufbau-Spiel** tragt ihr die Verantwortung für eine Insel.

Ihr wolltet schon immer mal etwas richtig Großes bewegen? In *Doshin the Giant* bekommt ihr die Gelegenheit dazu! Das Spiel versetzt euch in die Rolle des gelben Riesen Doshin, der die Bewohner einer tropischen Insel beschützen muss. Die Steuerung ist simpel: Drückt ihr den X-Knopf, kann Doshin Land anheben, mit Y Land senken. Mit einem Druck auf A ist der Riese in der Lage, Bäume, Gegenstände und Menschen zu transportieren. Ein kleines Fenster in der Nähe eines Inselbewohners zeigt euch an, was diese wollen. Kommt ihr den Wünschen der Inselbewohner nach, werden sie euch lieben – andernfalls hassen. Herzen oder Totenköpfe zeigen euch den derzeitigen Status an. Habt ihr genügend von ihnen gesammelt, wächst Doshin. Das Dilemma: Je größer Doshin ist, desto eher geraten euch die Menschen unter die Füße. Dumm ist nur, dass ihr die Menschen braucht, um insgesamt 16 Monumente zu errichten. In jedem Dorf darf allerdings nur ein Monument stehen. Bis ihr alle Dörfer gebaut und die Insulaner dazu gebracht habt, sämtliche Monumente aufzustellen, vergehen sehr viele Spielstunden! Spielerisch kann *Doshin* also durchaus überzeugen, technisch jedoch nur begrenzt. Die Grafik bietet zwar eine gute Weitsicht, hübsche Wasserspiegelungen und eine aktive Tierwelt – leider wirkt sie ansonsten relativ unspektakulär und billig. Negativ fallen zusätzlich das eine oder andere Pop-up und Clipping-Fehler auf. Soundtechnisch bietet *Doshin* eine sehr passende Titelmelodie und einen märchenhaften Erzähler. Leider gibt es auch einige nervige Klänge, sobald ihr auf der Insel seid. Übrigens ist nicht nur der Hauptdarsteller des Spiels riesig, sondern auch der Platz, den das Spiel auf der Memory Card benötigt. Ihr braucht satte 40 Blöcke, damit ihr *Doshin* spielen und speichern könnt.

FABIAN SLUGA

MEIN FAZIT **SEHR GUT**

Fabian Sluga
fühlt sich riesig.

Doshin the Giant ist wohltuend anders und das erste Aufbau-Strategiespiel für den GameCube. Wer *Populous* oder *Black & White* kennt und mag, könnte auch Gefallen an *Doshin the Giant* finden. Ein paar Kritikpunkte gibt's aber auch. So hat mich am meisten gestört, dass Doshin lediglich im Schneckentempo über die Insel kriecht. Zudem könnte auch das Gameplay etwas eintönig werden, wenn man alle 16 Monumente errichten möchte.

TEST
DOSHIN THE GIANT

Genre:	Strategie
Spieler:	1
Speichern:	Memory Card, 40 Blöcke
Schwierigkeit:	Mittel
Umfang:	40+ Spielstunden
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.nintendo.de**

Hersteller **Nintendo**	Termin **20. September**
Preis **Ca. € 55,-**	USK-Freigabe **Ohne Angabe**

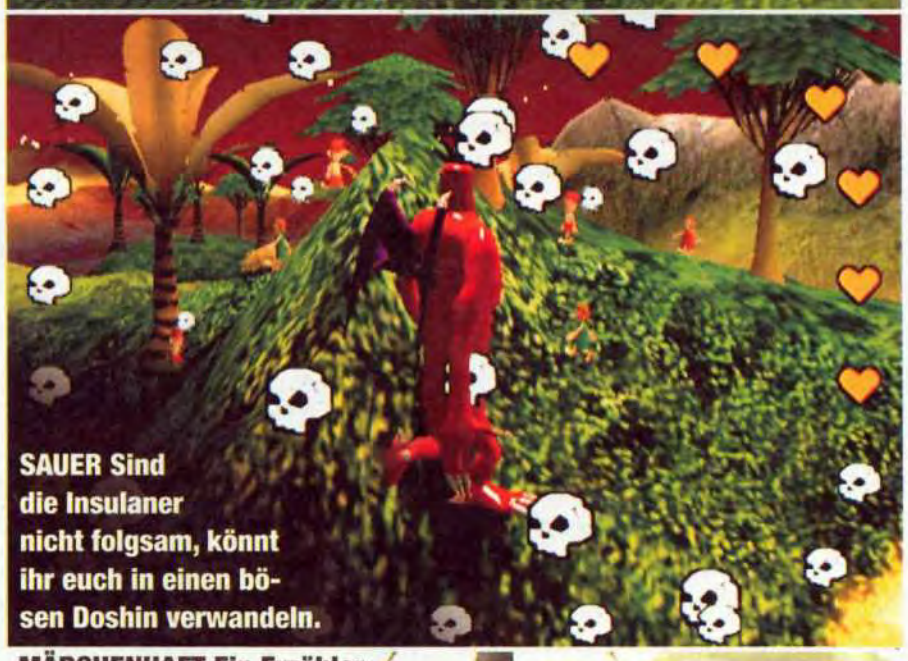
Besonderheiten:
Keine

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
72%	83%	67%	**80%**

„Schönes Aufbauspiel mit einem **gigantischen** Hauptdarsteller und einigen Schwächen"

WINDIG Gelegentlich wird die Insel auch von Naturkatastrophen heimgesucht.



SAUER Sind die Insulaner nicht folgsam, könnt ihr euch in einen bösen Doshin verwandeln.

MÄRCHENHAFT Ein Erzähler gibt euch nützliche Tipps.

WUNSCHZETTEL Die Inselbewohner signalisieren euch ihre Wünsche.

Crash Bandicoot

Der Zorn des Cortex

Endlich ist es so weit! Sonys ehemaliges Maskottchen stattet dem GameCube einen Besuch ab.

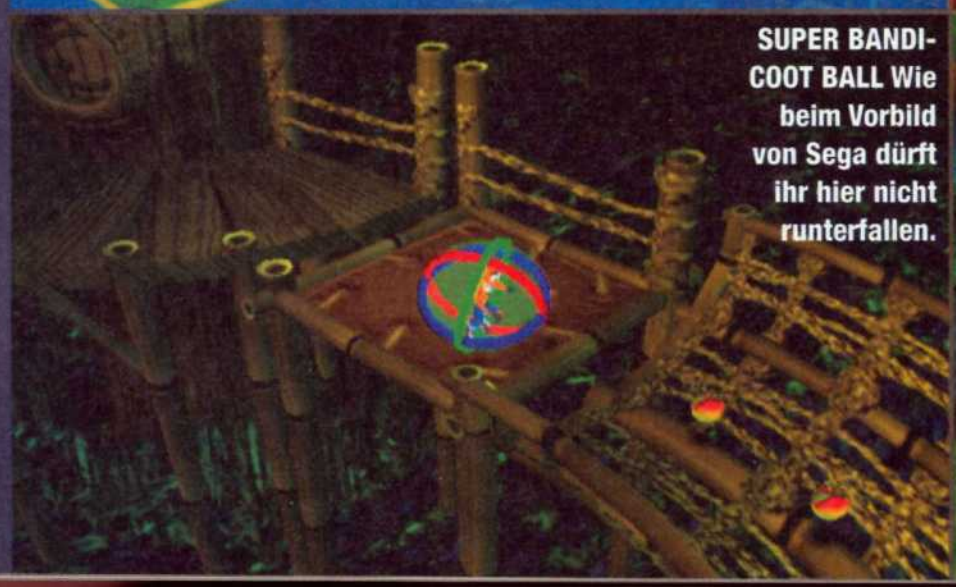
Verlieren ist bitter. Besonders Doktor Neo Cortex kann davon ein Liedchen singen. Insgesamt vier Mal hat der verrückte Wissenschaftler bereits versucht, die Weltherrschaft an sich zu reißen und jedes Mal wurde ihm von der irrwitzigen Beutelratte Crash Bandicoot ein Strich durch die Rechnung gemacht. Doch jetzt sieht es so aus, als könnte sich das Blatt wenden. Zusammen mit seinem Vorgesetzten, der Voodoo-Maske Uka-Uka, hat er einen Plan entwickelt, wie er nicht nur Crash Bandicoot ausschalten, sondern auch im selben Zug die heiß ersehnte Weltherrschaft an sich reißen kann. Im Mittelpunkt dieses Planes steht eine Kreatur namens Crunch, die genau wie Crashy eine Bandicoot-Beutelratte ist. Der Unterschied liegt jedoch darin, dass Crunch von Cortex genetisch verändert wurde und nun nicht nur irre stark ist, sondern auch einen ausgeprägten Hass auf Crashy besitzt.

WELTRETTUNG NACH BEUTELRATTEN-ART

25 Levels stehen Crash Bandicoot nun bevor, um seine Nemesis Crunch auszuschalten und Doktor Neo Cortex in seine Schranken zu weisen. Ein Standard-Level sieht so aus, dass Crash in netter 3D-Grafik einen Pfad entlangläuft und die Schergen des wahnsinnigen Wissenschaftlers durch pures Draufspringen oder gewitzte Wirbelattacken aus dem Bildschirm katapultiert. Dies trifft allerdings nur auf die wenigsten Levels zu, denn Abwechslung wird beim aktuellen *Crash Bandicoot*-Teil groß geschrieben. So kommt es immer wieder vor, dass Crashy auf diverse Fortbewegungsmittel zurückgreift, um das Ziel zu erreichen. Mal springt er in einen Jeep und flüchtet nebenher vor einer Horde marodierender Nashörner, dann wartet eine haarsträubende Lorenfahrt im Indiana-Jones-Stil auf ihn und schließlich darf er in einigen Levels sogar in einem

AUF DÜNNEM EIS Der Pinguin hat weitaus weniger Probleme auf der rutschigen Oberfläche.

IM MAGIER-SCHLOSS Vom Hausdrachen gejagt, sucht Crash einen Unterschlupf.



SUPER BANDICOOT BALL Wie beim Vorbild von Sega dürft ihr hier nicht runterfallen.

STAMPEDE! Die Abkürzung führt direkt über die Rennstrecke einer Nashornherde.

Crash Bandicoot Gewinnspiel

In Zusammenarbeit mit Vivendi Universal Interactive und Brooklyn verlosen wir einen ganzen Haufen nützliches Crash-Bandicoot-Zubehör. Dafür braucht ihr nur die Antwort auf unsere Preisfrage zu wissen.

Frage: Wie heißt Crashs schnuckelige Schwester?

Schreibt eine Postkarte mit der Lösung an folgende Anschrift:
COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion N-ZONE, Kennwort: Crash Bandicoot, Dr. Mack Straße 77, 90762 Fürth

Teilnahmeschluss ist der 16.10.2002. Die Gewinn-Benachrichtigung erfolgt schriftlich.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG, Vivendi Universal und Brooklyn sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Leser aus dem Ausland können uns die Antwort auch wie immer auf einer Postkarte an die oben genannte Adresse schicken. Die Gewinne können nicht in bar ausgezahlt werden. Mit der Teilnahme an diesem Gewinnspiel gebt ihr euer Einverständnis zur Veröffentlichung eures Namens im Gewinnfalle.

1. PREIS
Eine lebensgroße Crash-Plüschpuppe

2.-7. PREIS ***Crash Bandicoot: Der Zorn des Cortex*-Game-Cube-Spiel plus Brooklyn-GBA-GC-Linkkabel**

8.-13. PREIS ***Crash Bandicoot XS*-GBA-Spiel**

14.-19. PREIS Crash-Bandicoot-Kühlschrankmagnet (ohne Abb.)

Kampfflieger Platz nehmen, um Cortex' Welteroberungstruppen Manieren beizubringen. Zudem scheint es so, dass die Entwickler einen genaueren Blick auf Segas *Super Monkey Ball* geworfen haben und Crash manchmal ebenso in eine Kugel sperren, um ihn durch Labyrinthe rollen zu lassen. In *Der Zorn des Cortex* steht übrigens zum ersten Mal Crashs Schwester Coco als vollständig spielbarer Charakter zur Verfügung. Die kesse Beutelnagerin durchquert in ihren Levels asiatische Gegenden und setzt ihren Gegnern mit gezielten Karate-Kicks zu.

DIE MAGISCHEN 100 PROZENT

In welchem Level ihr auch immer zugange seid, das vornehmlichste Ziel ist es, das Ende zu erreichen und einen Kristall einzusacken. Wenn ihr fünf dieser Klunker in eurem Besitz habt, stellt sich euer Widersacher Crunch zu einem Duell. Habt ihr ihn besiegt, bekommt ihr nicht nur den Zugriff auf fünf weitere Levels, sondern auch eine Spezialfähigkeit wie zum Beispiel den Doppelsprung und könnt in neue entlegene Regionen spazieren. Doch das ist nicht alles. Denn selbst wenn ihr alle 25 Kristalle einsackt, habt ihr erst 30 Prozent des Spieles gelöst. Anschließend warten nämlich einige Sondermissionen in den Levels auf euch. Um den richtigen Abspann genießen zu können, müsst ihr in allen Levels sämtliche Extrakisten zerdeppern und innerhalb eines Zeitlimits zum Ausgang pesen. Wer die PlayStation-2-Version dieses Spieles kennt, erinnert sich bestimmt an die extrem langen Ladezeiten, die dem Spieler die Gelegenheit boten, zwischen zwei Levels eine Kanne Kaffee zu kochen. Hiervon ist auf dem GameCube gar nichts mehr zu spüren. Als netten Bonus gibt es noch ein Minispiel, das man sich auf einen angeschlossenen Game Boy Advance herunterladen kann. Aber es gibt auch ein paar Schönheitsfehler. Im Gegensatz zur PS2-Version gerät Crashys GC-Ausflug sehr oft ins Ruckeln. Bei der grafischen Power des Cube hätte dies eigentlich nicht sein müssen. Außerdem hat man es wohl mit der Rumble-Unterstützung zu gut gemeint: Fast andauernd laufen die Motoren des Controllers auf voller Stärke, was bei längerer Spielzeit extrem an der Handmuskulatur zerrt. Hier hilft nur noch der Gang ins Optionsmenü, um die Pressluft-hammer-Simulation zu stoppen.

JEAN-REINER JUNG

INFO KONVERTIERUNGSCHECK

Umfang:	Bonusspiel für den GBA
Performance:	Lädt schneller. Ruckelt.

Umsetzung von PlayStation 2 auf GameCube: Gut

Die PlayStation-2-Fassung war wegen der unmenschlichen Ladezeiten schon fast unspielbar. Diesen Mangel hat man jetzt auf dem GameCube beseitigt und außerdem noch ein kleines, putziges GBA-Spiel draufgepackt. Trotz dieser Verbesserungen stören die häufigen Ruckeleinlagen gewaltig und auch die übertriebene Rumble-Funktion stößt sauer auf. Wer diese beiden Mankos verschmerzen kann, holt sich lieber die GameCube-Fassung.

MEIN FAZIT SEHR GUT

Jean-Reiner Jung
stirbt 1.000 Tode.

Jedes Mal, wenn ich kurz davor bin, einen Wutausbruch zu bekommen und in den Controller zu beißen, reiße ich mich doch wieder zusammen und plötzlich klappt es. *Crash Bandicoot* war schon immer ein Jump & Run alter Schule und bestraft sofort jede Unachtsamkeit. Dafür ist das Erfolgserlebnis umso größer, wenn man eine Passage endlich gemeistert hat. Wer die heftigen Ruckeleinlagen verschmerzen kann, hat hier neben der Xbox-Fassung die beste *Crash Bandicoot*-Version.

TEST
CRASH BANDICOOT

Genre:	Jump & Run
Spieler:	1
Speichern:	Memory Card, 1 Block
Schwierigkeit:	Schwer
Umfang:	25 Levels
Sprache:	Dt. Texte, dt. Sprache

Internet: **www.crashbandicoot.de**

Hersteller	Termin
Vivendi Universal	**4. Oktober**
Preis	USK-Freigabe
Ca. € 59,-	**Ab 6 Jahren**

Besonderheiten:
Minispiel für den GBA

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
74%	80%	86%	**83 %**

„Sehr gelungene Umsetzung der letzten Crashy-Episode, die leider einige Mängel hat"

cubeshop.de
Dein Shop für den Gamecube

Time Splitters 2
nur 58,80 €

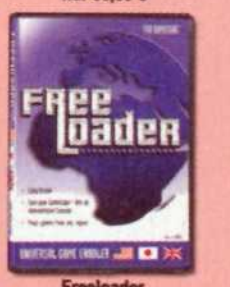
Super Mario Sunshine
nur 53,60 €

Name	Preis
18 Wheeler	55,60 €
Aggressive Inline (30.10.)	**55,60 €**
Batman Vengeance	57,80 €
Batman: Dark Tomorrow (16.11.)	unbekannt
Beach Spikers (12.09.)	unbekannt
Bloody Roar	55,60 €
Bomberman Generations (12.09.)	unbekannt
Burnout	55,60 €
Cel Damage	52,70 €
Crash (15.04.03)	unbekannt
Crash Bandicoot - Der Zorn des Cortex	57,20 €
Crazy Taxi	55,60 €
Dark Summit	55,70 €
Dave Mirra Freestyle BMX 2	55,60 €
Die Hard - Vendetta (16.09.)	**unbekannt**
Disney's Tarzan Freeride	57,10 €
Donald Duck Quack Attack	57,80 €
Driven	57,10 €
Eggo Mania (16.09.)	unbekannt
ESPN International WinterSports	57,20 €
Eternal Darkness (01.11.)	56,80 €
Evolution Worlds (28.11.)	58,20 €
Extreme G 3	55,60 €
F1 2002	**56,20 €**
FIFA WM 2002	56,70 €
FIFA 2003 (31.10.)	unbekannt
Gauntlet Dark Legacy	56,20 €
Hidden Invasion (20.09.)	53,80 €
Hot Wheels (02.11.)	unbekannt
International Superstar Soccer 2	57,40 €
J. McGrath Supercross World	55,60 €
James Bond: Agent im Kreuzfeuer	55,60 €
James Bond: Nightfire (29.11.)	**53,60 €**
Jimmy Neutron (30.11.)	unbekannt
Legends of Wrestling	55,50 €
Lost Kingdoms	55,70 €
Luigis Mansion	53,40 €
Metroid Prime (18.03.)	58,80 €
MX Superfly (02.09.)	**56,90 €**
NBA Courtside 2002	53,30 €
Need for Speed Hot Pur. 2 (25.10.)	unbekannt
NHL Hitz 2002	56,20 €
Pikmin	51,60 €
Pillage (18.11.)	unbekannt
Rayman 3 (03.03.03)	unbekannt
Red Card Soccer	56,20 €
Resident Evil	**55,60 €**
Rocky (18.11.)	unbekannt
Scooby-Doo! (30.11.)	56,90 €
Simpsons Road Rage	52,80 €
Smugglers Run Warzones	54,80 €
Sonic Adventure 2 Battle	57,50 €
Soul Fighter	**54,40 €**
Spiderman - The Movie	54,50 €
Spy Hunter	57,20 €
SSX Tricky	52,80 €
Star Fox Adv. Dinosaur Planet (22.11.)	56,80 €
Star Wars Rogue Leader	55,60 €
Super Mario Sunshine (01.10.)	**53,60 €**
Super Monkey Ball	56,10 €
Super Smash Brothers Melee	51,60 €
Tetris Worlds (31.10.)	56,90 €
Time Splitters 2 (31.10.)	**58,80 €**
Tony Hawks Pro Skater 3	56,30 €
Top Gun	**52,80 €**
Toxic Grind (Oktober)	unbekannt
Turok Evolution (30.09.)	**55,60 €**
Turok Evolution UK (30.09.)	**55,60 €**
Twin Caliber (17.03.03)	unbekannt
Universal Studios Theme Park	52,60 €
Virtua Striker 3	56,50 €
Waverace Blue Storm	53,30 €
Worms Blast	57,20 €
X Racer (Oktober)	unbekannt
Zoo Cube	56,20 €
Zubehör	
Action Replay	**38,20 €**
Controller (Nintendo)	34,20 €
Freeloader (Datel)	**26,70 €**
Gamecube	199,90 €
GBA-Kabel (Nintendo)	18,60 €
Memory Card 59 (Nintendo)	23,90 €
RF Switch/Modulator (Nintendo)	23,90 €
RGB Kabel (Nintendo)	31,40 €

Resident Evil
nur 55,60 €

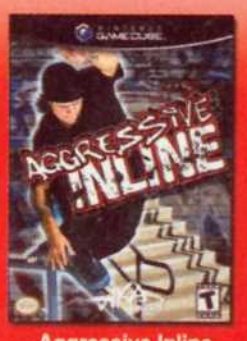
Crash Bandicoot
nur 57,20 €

Star Fox Adventures
nur 56,80 €

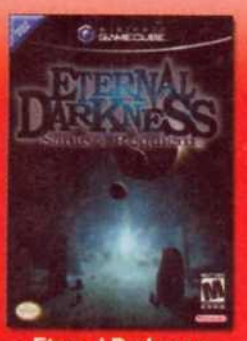


Freeloader
nur 26,70 €

Action Replay
nur 38,20 €



Aggressive Inline
nur 55,60 €



Eternal Darkness
nur 56,80 €

Klappstuhl
Vorbestellungen werden bereits am Erscheinungstag zugestellt!

Bestell-Hotline: 0,06 € - 0,12 € / Min
0700 - CUBESHOP
28237467

Helplines
Probleme beim Zocken? Wir helfen weiter!
Cube-Helpline: 0190 - 82 48 71 (1,86 €/Min)
PC-Helpline: 0190 - 82 46 26 (1,86 €/Min)

Versandkosten: Vorkasse nur 1,99 €
Bankeinzug nur 1,99 € (ab 2. Bestellung möglich)
Nachnahme nur 4,99 € (zzgl. NN-Gebühr 1,53 €)
Lieferung nur innerhalb Deutschlands, nur Versand.
Bestellen online, per Post und Telefon!
http://www.cubeshop.de, Email: info@cubeshop.de
cubeshop.de, Salzstr. 37, 87435 Kempten
Vorbestellungen möglich! / Versand über die Deutsche Post.
Inhaber: Jan Oberhauser, Adrian Kasprzak
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten

cubeshop.de
Dein Shop für den Gamecube

Disney's Magical Mirror Starring Mickey Mouse

Eltern aufgepasst: Dieses Point&Click-Adventure ist das perfekte Spiel für Ihre Kinder.

Mit *Disney's Magical Mirror Starring Mickey Mouse* erreicht diesen Monat gleich das zweite Disney-Spiel unser Testlabor. Anders als beim GBA-Spiel *Disney's Magical Quest* handelt es sich bei *Magical Mirror* nicht um ein Remake, sondern um ein komplett neues Spiel, welches sich an eine sehr junge Zielgruppe richtet. Das Spiel verfügt über zwei Schwierigkeitsgrade. Im einfachen Modus kann der Spieler eine Villa, den Schauplatz des Spiels, frei nach Belieben erkunden. Im schwierigeren Spielmodus ist Mickey auf der Suche nach Spiegelteilen. Der Grund: Mickey ist im Schlaf aus seinem Körper geschlüpft und hat sich von einem Geist in einen Spiegel locken lassen, den dieser im Anschluss zerstört hat. Jetzt versucht der Mäuserich, den Spiegel wieder zusammenzusetzen, damit er in seinen Körper zurückkehren kann. Doch das ist gar nicht so einfach, denn die Spiegelstücke liegen an den unmöglichsten Plätzen. Außerdem benötigt ihr zahlreiche Schlüssel, um die verschiedenen Räume der Villa betreten zu können. Bewegt ihr euren Cursor auf ein interessantes Objekt, verwandelt er sich in eine Lupe. Ein weiterer Druck auf A lässt euch dieses Objekt untersuchen. Um an bestimmte Objekte zu kommen, muss Mickey zusätzlich Tricks ausführen. Während Mickey diese im einfachen Schwierigkeitsgrad jederzeit ausführen kann, benötigt er im höheren Schwierigkeitsgrad Sterne, die überall in der Villa herumliegen. Dieser Spielmodus ist zumindest einigermaßen anspruchsvoll, da man wenigstens teilweise überlegen muss, wann man wie an einen Gegenstand herankommt. Die Rätsel von *Disney's Magical Mirror* sind ansonsten zielgruppengerecht einfach und kommen komplett ohne Text und Sprache aus. Aufgrund der sehr gelungenen Comic-Grafik dürften jüngere Spieler ihren Spaß an dem Titel haben. Ältere Spieler fühlen sich bei dem Titel logischerweise unterfordert. Kritisch anzumerken bleibt noch, dass Nintendo die englischen Sprachsamples nicht ins Deutsche übersetzt hat. Einen Einfluss auf die Spielbarkeit des Titels hat dies jedoch nicht.

FABIAN SLUGA

MEIN FAZIT GUT

Fabian Sluga
fühlt sich klein.

An dieses Spiel darf man nicht mit normalen Wertungsmaßstäben herangehen. Denn während sehr junge Spieler Gefallen an dem Titel finden dürften, wird sich jeder GameCube-Besitzer, der das zwölfte Lebensjahr vollendet hat, von diesem Spiel abwenden. Für Eltern, die ihren Kleinen mal eine Freude machen wollen, ist *Disney's Magical Mirror* aber eine Investition wert.

NAHANSICHT BITTE Geht ihr mit dem Cursor über ein Objekt, könnt ihr es näher betrachten.

SCHLINGEL Bestimmte Spielsituationen erfordern zielgerichtete Maßnahmen und den ein oder anderen Trick.

GROSSER FEHLER Mickeys Seele entschließt sich zu einer kleinen Erkundungstour durch den Spiegel.

GELUNGEN Mickeys Animationen sind über jeden Zweifel erhaben.

TEST
DISNEY'S MAGICAL MIRROR

Genre:	Geschicklichkeit
Spieler:	1
Speichern:	Memory Card, 3 Blöcke
Schwierigkeit:	Leicht
Umfang:	Gering
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.nintendo.de**

Hersteller	Termin
Nintendo	Erhältlich
Preis	**USK-Freigabe**
Ca. € 55,-	Ohne Beschränkung

Besonderheiten:
Verlinkbar mit GBA-Spiel Disney's Magical Quest

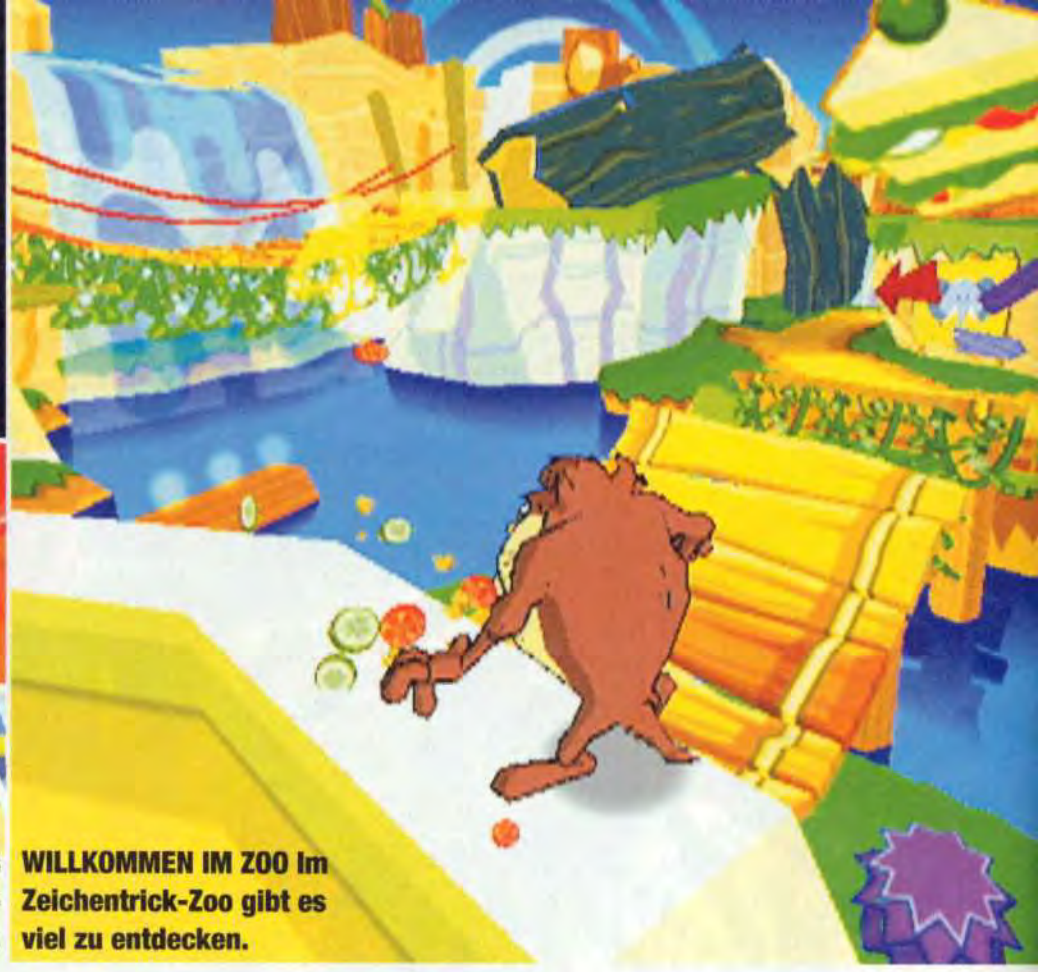
GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
62%	61%	70%	**70%**

„Gelungenes Point&Click-Adventure für Disney-Fans und Videospieler unter 13 Jahren."

DIE AUGEN DES TEUFELS Aus Taz' Augen erblickt ihr einen albernen Zoowärter.

TARNUNG IST ALLES Als Pauschal-Tourist verkleidet, fällt Taz gar nicht auf.



WILLKOMMEN IM ZOO Im Zeichentrick-Zoo gibt es viel zu entdecken.

Taz Wanted

Ein tasmanischer Teufel hat Hunger und hockt im Zoo? Das geht so nicht weiter!

Nichts wie weg!

So grausam kann das Leben sein. Eben gerade noch schmust der bekannte Warner-Vielfraß Taz mit seiner frischen Freundin auf einer der grünen Wiesen Tasmaniens, da kommt Yosemite-Sam vorbei und stopft den Kleinen in einen Zookäfig. Getrennt von seiner Liebsten und mit knurrendem Magen beschließt er, so schnell wie möglich auszubrechen. Einmal kurz rumgewirbelt und schon ist der Käfig Geschichte. Doch nun jagt das gesamte Zoopersonal unseren Nimmersatt, weshalb er möglichst schnell die Beine in die Hand nehmen und entkommen sollte. Um den Stil der bekannten Warner-Cartoons besonders nahe zu kommen, hat man das Spiel vollständig im berüchtigten Cel-Shading-Look gehalten, was dank der Cartoon-Thematik auch endlich mal passt. Ihr steuert nun den tasmanischen Teufel durch acht riesige Levels, wobei es euer erstes Ziel ist, sämtliche Schilder zu vernichten, die Taz als gesucht melden. Die beste Möglichkeit, dies zu tun, ist es, die Teile einfach aufzufuttern. Der tasmanische Teufel hat nämlich einen unsagbaren Appetit und kann mit einem Haps alles verschlingen, was sich in Maulreichweite befindet. Ähnlich funktioniert auch die Gegnerbekämpfung: einfach den Mund aufmachen, nach einem Gegenstand schnappen und die unverdaulichen Reste gegen den Feind spucken. Solltet ihr auf eurer Flucht eine Telefonzelle sehen, so habt ihr die Möglichkeit, diese als Umkleidekabine zu nutzen und eine Tarnung anzulegen. Je nach Verkleidung steht euch dann eine weitere Attacke zur Verfügung. So albern und spaßig wie das alles klingt, spielt es sich auch. Allerdings gibt es viele kleine Wermutstropfen, die den Spielspaß zerstören. Auf unseren Screenshots sieht die Grafik zwar sehr gut aus, aber wenn man sie erst mal in Bewegung sieht, ändert sich dieser Eindruck. Es ruckelt und zuckelt nämlich so stark, dass ein Termin beim Augenarzt vorprogrammiert ist. Des Weiteren haben es die Programmierer versäumt, eine automatische Kameraperspektive einzubauen. Jedes Mal, wenn Taz die Richtung ändert, müsst ihr mit dem C-Stick nachjustieren. Und schließlich gibt es mehrere Macken in der Kollisionsabfrage. Schade eigentlich, denn ohne diese Mängel hätte *Taz Wanted* ein guter 80er-Titel werden können.

JEAN-REINER JUNG

MEIN FAZIT **OK**

Jean-Reiner Jung
bekommt Krämpfe.

Aaaaaaaaaaaaaaaaaaaargh! Was hat man hier an Chancen verschenkt!!! Nur selten habe ich bei einem Spiel so viel gelacht. Der Humor von *Taz Wanted* trifft genau den Geschmack der Zielgruppe und die Grafik kann wirklich mit den originalen Cartoons mithalten. Allerdings sind die technischen Schwächen so groß, dass die Spielbarkeit erheblich darunter leidet. Wieso gibt es keine automatische Kameraperspektive? Wieso muss man mit einer einstelligen Framerate vorlieb nehmen? Am besten wäre es, wenn die Jungs von Infogrames das Spiel noch einmal programmieren und diesmal richtig. Denn Potenzial hat der Titel allemal.

TEST
TAZ WANTED

Genre:	**Action**
Spieler:	**1**
Speichern:	**Memory Card, 5 Blöcke**
Schwierigkeit:	**Mittel**
Umfang:	**8 Levels**
Sprache:	**Dt. Texte, dt. Sprache**

Internet: **www.infogrames.de**

Hersteller **Infogrames**	Termin **26. September**
Preis **Ca. € 59,-**	USK-Freigabe **Ab 6 Jahren**

Besonderheiten:
Keine

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
58%	72%	70%	**68%**

„Hätte man sich mehr Mühe gegeben, wäre ein sehr cooles Spiel rausgekommen."

Beach Spikers: Virtua Beach Volleyball

N-ZONE HIT

Obwohl der Herbst vor der Tür steht, kommt bei Beach Spikers noch mal echtes **Sommerfeeling** auf.

In der letzten Ausgabe haben wir euch im Rahmen eines Importtests bereits über die Vorzüge der äußerst attraktiven Sega-Athletinnen und deren Spielweise berichtet. Das Wichtigste gleich vorweg: Dank des anwählbaren 60-Hz-Modus haben die ansehnlichen Amazonen nichts von ihrer Schnelligkeit und Dynamik eingebüßt. Die packenden Ballwechsel inklusive angeschnittener Angaben, gut getimter Zuspiele und überraschender Stoppbälle laufen somit auch in der PAL-Version in annehmbarer Geschwindigkeit ab. Am Gameplay hat sich erwartungsgemäß nichts geändert. Die insgesamt 16 Teams haben individuelle Stärken und Schwächen, die sich im Sand schnell bemerkbar machen. Während ein Damenduo in der Verteidigung jeden Ball erhechtet, überzeugen andere Mannschaften durch haargenaue Schmetterbälle auf die Linie. Dank der eingängigen Steuerung, bei der mit drei Knöpfen alle Feinheiten des Sports ausgeführt werden können, entwickeln sich besonders mit vier Spielern tolle Ballwechsel, bei denen jeder Punkt herausgespielt werden will. Eine ähnlich geniale Mischung aus einfacher Steuerung und Spieltiefe hat man zuletzt bei der *Virtua Tennis*-Serie gesehen. Solisten dürfen im World-Tour-Modus gemeinsam mit einer CPU-gesteuerten Schönheit auf den herrlichsten Stränden der Welt um Turniersiege kämpfen und die anfangs recht spielschwache Dame durch gewonnene Statistikpunkte zu einer echten Topspielerin ausbilden. Witzige Abwechslung bieten drei Minispiele, bei denen man vier der gut gebauten Frauen unter anderem bei einem Wettlauf bewundern darf. Aufgrund der rotierenden Kamera hat man das Geschehen am Netz bis auf wenige Ausnahmen stets bestens im Blick und kann sich an einem flüssigen Spielverlauf und netten Grafikdetails erfreuen.

JENS QUENTIN

WETTLAUF Die witzigen Minispielchen sind genau das Richtige für einen zünftigen Herrenabend.

KAMPFGEIST Gutes Stellungsspiel und Raumaufteilung sind die Schlüssel zum Sieg.

DEUTLICH Die Engländerinnen machen mit den brasilianischen Girls scheinbar kurzen Prozess.

MEIN FAZIT: SEHR GUT

Jens Quentin
baggert gern.

Sega hat es nach *Virtua Tennis* mit diesem Titel erneut geschafft, eine simple Steuerung gekonnt mit motivierender Spieltiefe zu verquicken. Hat man erst einmal alle Finessen raus, kommen erstklassige Matches voller Spielwitz und Spannung zustande. Besonders im Vierspielermodus steht der grafisch gute Titel daher für kurzweiligen Spaß am Strand.

TEST: BEACH SPIKERS

Genre:	Sportspiel
Spieler:	1-4
Speichern:	Memory Card, 3+ Blöcke
Schwierigkeit:	4 Spielstufen
Umfang:	6 Spielmodi
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.infogrames.de**

Hersteller: **Infogrames**	Termin: **26. September**
Preis: **Ca. € 60,-**	USK-Freigabe: **Ohne Beschränkung**

Besonderheiten:
60-Hz-Modus

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
81%	66%	87%	**85%**

„Dank des tollen Mehrspielermodus und des 60-Hz-Modus auch als PAL-Version **empfehlenswert.**“

N-ZONE

Vertrauensgarantie: Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an N-ZONE, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computec.abo@pvz.de ist fristwahrend.

www.n-zone.de

ABO-ANGEBOT MEMORY CARD

Speicher' dir einen

Top Abo-Prämie! Neue N-ZONE-Abonnenten erhalten als Dankeschön eine GameCube Memory Card gratis.

Eine Memory Card ist für das entspannte Spielen auf dem GameCube unerlässlich! Als echte GameCube-Fans könnt ihr mit ihr zu jeder Zeit wieder zum Ausgangspunkt des Spiels zurückkehren, Spielstände abspeichern oder Spiele abbrechen, ohne wieder von vorne anfangen zu müssen. Außerdem ermöglicht euch eine MemoryCard, die persönlichen Bestleistungen und Traumzeiten zu sichern und dann – wenn ihr wollt – „in der Hosentasche" zu Freunden mitzunehmen und dort weiterzuspielen.

GRATIS-ABOPRÄMIE

Diese superpraktische Hardware-Ergänzung für euren GameCube gibt's jetzt als kostenloses Dankeschön, wenn ihr ein N-Zone-Abo abschließt. Ihr erhaltet dann N-Zone zum vergünstigten Abopreis pünktlich und praktisch per Post nach Haus – Gebühr zahlt der Verlag.

INFO MEMORY CARD

Unverzichtbar!

Die InterAct 4Mbit Memory Card bietet 4 Mbit Speicherplatz (entspricht 59 Seiten). Natürlich können alte Spielstände gelöscht und neue abgespeichert werden. Für echte GameCube-Fans ist Spielen ohne Memory Card unvorstellbar.

Coupon ausfüllen, auf eine Postkarte kleben und ab damit an: **N-ZONE, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf.**
Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif. Alle Abo-Angebote finden Sie auch im Internet unter: **www.n-zone.de**

☒ JA, ich möchte das **N-ZONE-Abo**
(€ 36,60/Jahr (= € 3,05/Ausg.); Ausland € 49,80/Jahr.; Österreich € 41,60/Jahr)

Das Heft geht an *(Bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*:

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nummer/E-Mail *(Für weitere Informationen)*

Rechnungsadresse:

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nummer/E-Mail *(Für weitere Informationen)*

Das Abo gilt für mindestens ein Jahr und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für N-ZONE.

Bitte senden Sie mir folgende kostenlose Prämie:
Die GameCube Memory Card (Art.-Nr. 2067)

Datum, 1. Unterschrift des Abonnenten (b. Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

Vertrauensgarantie:
Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an N-ZONE, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computec.abo@pvz.de ist fristwahrend.

Datum, 2. Unterschrift des Abonnenten (b. Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

✓ **Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!**

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug *(Prämienlieferzeit ca. 4 Wochen)*

Kreditinstitut: _____

Konto-Nr. _____

BLZ _____

☐ Gegen Rechnung *(Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)*

COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth; Vorstandsvorsitzender: Christian Geltenpoth

PN PR 01

N-ZONE HIT

Yoshi's Island: Super Mario Advance 3

Auch GBA-Besitzer dürfen sich über ein neues **Jump&Run-Spiel** mit Super Mario freuen.

Irgendwo über einer Insel fliegt ein Storch fröhlich durch die Lüfte und möchte ein frisch geborenes Zwillingspärchen zu seinen neuen Besitzern bringen. Doch Kamek, ein magischer Koopa, sieht das gar nicht gerne. Laut einer Prophezeiung soll dieses Zwillingspärchen für den Untergang Kameks Rasse verantwortlich sein. Aus diesem Grund stellt er dem Storch eine Falle und fängt ein Baby ein. Das andere fällt, zum Bedauern Kameks, auf eine Insel. Doch der Wonneproppen hat Glück im Unglück, denn diese Insel ist die Heimat der Yoshis. Die verschiedenfarbigen Dinosaurier beschließen, die Zwillinge wieder zurück zu ihren Eltern zu bringen. So viel zur Geschichte von *Super Mario Advance 3*, denn ab jetzt übernimmt der Spieler die Kontrolle über das Geschehen. Ihr steuert einen Yoshi mit dem vom Himmel gefallenen Baby-Mario auf dem Rücken und macht euch auf den Weg, Marios Zwillingsbruder Luigi aus den Fängen Kameks zu befreien. Yoshi verfügt zudem über einige besondere Fähigkeiten, sich seiner Feinde zu erwehren. So kann er nicht nur seine Gegner auffressen, sondern sie auch in Eier umwandeln und mit ihnen schießen. Um große Sprünge zu meistern, kann der Dinosaurier in der Luft ein paar Zwischenschritte einlegen, die ihn länger in der Luft halten. Berührt Yoshi dennoch einen Feind, verliert er Mario. Der kleine Windelmann schreit dann aus Leibeskräften um Hilfe und Yoshi hat einige wenige Sekunden Zeit, ihn wieder einzusammeln. *Super Mario Advance 3* bietet all das, was die *Mario*-Serie so berühmt gemacht hat: Hervorragende Spielbarkeit, fantastisches Leveldesign, gute Grafik und jede Menge Geheimnisse! Man merkt dem Titel nicht an, dass er bereits sieben Jahre auf dem Buckel hat. Obwohl die GBA-Version bereits als eines der letzten Highlights für das Super Nintendo 1995 veröffentlicht wurde, macht *Yoshi's Island* Spaß wie eh und je.

FABIAN SLUGA

FEUER FREI Yoshi kann seine Gegner mit Eiern beschießen.

KRITIK Marios Geplärre ist fast der einzige Kritikpunkt am Spiel.

BOSS-KAMPF Die Zwischengegner zählen zu den Highlights im Spiel.

MEIN FAZIT **SUPER**

Fabian Sluga
sucht Ohropax!

Yoshi's Island: Super Mario Advance 3 ist definitiv eines der besten GBA-Spiele und ein echter Klassiker. Die größte Schwäche des Spiels sind meiner Meinung nach Marios Schreie, nachdem er von Yoshi abgeworfen wurde. Kein Mensch kann dieses Geplärre lange ertragen! Ansonsten bietet *Yoshi's Island* dank der ausgeklügelten Levels und der intuitiven Steuerung Spielspaß vom Feinsten. Wer Jump & Runs mag und einen GBA besitzt, sollte sich diesen Titel vormerken. Dennoch hoffe ich nun endlich auf ein komplett neues Mario-Abenteuer für den GBA.

TEST
YOSHI'S ISLAND

Genre:	Jump & Run
Spieler:	1-4
Link-Modus:	1 Modul
Speichern:	Batterie
Schwierigkeit:	Mittel
Umfang:	50+ Levels
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.nintendo.de**

Hersteller: **Nintendo**	Termin: **Oktober**
Preis: **Ca. € 50,-**	USK-Freigabe: **Ohne Beschränkung**

Besonderheiten:
Keine

INFO **KONVERTIERUNGSCHECK**

Umfang:	Identisch zur SNES-Version
Performance:	Identisch zur SNES-Version
Umsetzung von SNES auf Game Boy Advance	**OK**

Yoshi's Island hat auf dem GBA nichts von seinem Charme verloren und gleicht dem SNES-Original bis ins letzte Pixel. Aufgebohrte Grafik und Musik? Fehlanzeige! Der einzige Unterschied: Nintendo spendiert der GBA-Fassung – wie schon bei *Super Mario Advance 2* – den Klassiker *Super Mario Bros.* für zünftige Mehrspielerpartien.

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
87%	84%	92%	**90%**

„Eines der besten 2D-Jump&Runs aller Zeiten und **ein Pflichtspiel** für GBA-Besitzer"

ÜBER DEN WOLKEN An diesem Gemüse könnt ihr im ersten Level durch die Gegend fliegen.

GANZ NETT Die neuen Party-Games sind ganz witzig, reißen aber keine Bäume aus.

CHOOSE NOW Vor Spielbeginn könnt ihr zwischen Mickey und Minnie wählen.

TEST DISNEY'S MAGICAL QUEST

Disney's Magical Quest

Starring Mickey & Minnie

Mickey und Minnie starten in ein gelungenes Jump&Run-Remake auf dem GBA.

Eines schönen Tages machen Mickey, Minnie, Goofy, Donald und Pluto einen Ausflug in den Park. Die fünf amüsieren sich prächtig, bis Pluto plötzlich verschwindet. Wie sich nach kurzer Zeit herausstellt, hat Kater Karlo seine Finger im Spiel und Pluto entführt. Klar, dass die restliche Truppe alles daran setzt, Pluto wiederzufinden. So übernimmt der Spieler auf Wunsch die Kontrolle über Mickey oder Minnie und steuert sie durch sechs klassische Jump&Run-Welten. Das Besondere an *Disney's Magical Quest* ist, dass ihr im Lauf des Spiels Verkleidungen finden werdet, die euch beim Befreien Plutos behilflich sind. So werdet ihr unter anderem eine Zauberer-, eine Feuerwehrmann- und eine Bergsteiger-Ausrüstung entdecken, in welche euer Spielcharakter schlüpfen kann. Passend dazu müsst ihr euch den Weg beispielsweise durch einen Wald, einen Feuerlevel oder einen Berg freikämpfen, bis ihr Kater Karlo schließlich Auge in Auge gegenübersteht. Spielerisch ist *Disney's Magical Quest* solide, ohne aber an die Klasse und den Umfang eines *Mario Advance 2* oder *3* heranzureichen. Grafisch bietet das Disney-Abenteuer flüssige und knallbunte Grafik, die bis auf unterschiedliche Positionen der Anzeigen und einen geringfügig anderen Bildschirmausschnitt dem SNES-Original zum Verwechseln ähnlich sieht. Etwas anders sieht es bei der Musik aus. So sind die durchaus guten Melodien der SNES- und der GBA-Version zwar identisch, jedoch ist die Qualität auf dem GBA geringfügig schlechter. Dafür könnt ihr auf dem GBA vier Minispiele absolvieren, die es auf dem SNES nicht gab, und das Modul mit der GameCube-Fassung von *Disney's Magical Mirror* verlinken. Disney-Fans und Jump&Run-Liebhaber können beruhigt zugreifen!

FABIAN SLUGA

INFO KONVERTIERUNGSCHECK

Umfang:	Identisch zur SNES-Version
Performance:	Identisch zur SNES-Version
Umsetzung von SNES auf Game Boy Advance	Gut

Ein einstellbarer Schwierigkeitsgrad, die Möglichkeit, sich vor Spielbeginn für Mickey oder Minnie zu entscheiden, vier Minispiele und ein Linkmodus mit dem GC, um Gegenstände auszutauschen, sprechen für die GBA-Version. Lediglich der Sound ist etwas schlechter.

MEIN FAZIT GUT

Fabian Sluga denkt gerne zurück!

Auch wenn sich die Updates in Grenzen halten, die vorgenommenen Änderungen machen durchaus Sinn. So zählte *Disney's Magical Quest* vor zehn Jahren zu den schwersten Jump & Runs überhaupt, dank der einstellbaren Schwierigkeitsgrade und des jederzeit speicherbaren Spielstandes wurde der Frustfaktor deutlich gemildert. Ich ziehe dennoch jedes Mario-Abenteuer vor, da dort der Umfang größer ist und es viel mehr zu entdecken gibt.

1

2

1. WASSER GEFÄLLIG? Im Feuerlevel müsst ihr diesem Gegner den Garaus machen.

2. GELUNGEN Die Levels sind sehr abwechslungsreich und bieten eine hübsche Grafik.

TEST
DISNEY'S MAGICAL QUEST

Genre:	Jump & Run
Spieler:	1-2
Link-Modus:	Batterie
Speichern:	Ja (1 Modul)
Schwierigkeit:	Einstellbar
Umfang:	6 Levels
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.nintendo.de**

Hersteller **Nintendo**	Termin **Erhältlich**
Preis **ca. € 40,-**	USK-Freigabe **Ohne Angabe**

Besonderheiten:
Verlinkbar mit GC-Version Disney's Magical Mirror

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
81%	77%	78%	**78%**

„Solides Jump&Run-Remake, welches **keinen Stich** gegen Mario gewinnt."

POSITIV Dank guter Sprachausgabe werdet ihr über die nächste Kurve informiert.

TOP ODER FLOP? Anhand der Zwischenzeiten könnt ihr erkennen, auf welchem Platz ihr liegt.

KONKURRENZ Im Arcade-Modus düst ihr zu viert über die Strecken – leider leidet die Grafik darunter.

PIT STOP Ist euer Auto beschädigt, könnt ihr es zwischen den Etappen reparieren.

Colin McRae Rally 2.0

Nach Versionen für PC und PlayStation rast die **Rallye-Serie** auf den GBA. Aber ist die Qualität genauso gut?

Mit *V-Rally 3* und *GT Advance 2 Rally Racing* überquerten erst vor kurzem zwei erstklassige Rennspiele die GBA-Testlinie und belegen seitdem die Plätze 1 und 2 in der Kategorie „Realistische Rennspiele". Mit *Colin McRae 2.0* prescht nun ein weiterer Hitanwärter heran und bringt gute Referenzen mit: Denn auf PC und PlayStation ist die Rallye-Serie von Codemasters ein Garant für Spielspaß pur. Konsolenbedingt ist auf dem GBA alles eine Spur kleiner. So dürft ihr nur aus acht Originalautos wählen sowie auf 36 Strecken eure Rallyekünste beweisen. Erschwert wird das virtuelle Rennfahrerleben durch widrige Witterungsbedingungen und verschiedene Bodenbeläge. Damit ihr nicht direkt im Graben landet, könnt ihr an eurem Auto vor Rallyebeginn unter anderem Einstellungen an den Stoßdämpfern, den Reifen und der Lenkung verändern. Ein kurzer Blick auf die Streckeninformationen sowie die Wettervoraussage erleichtert eure Entscheidung. Sobald ihr auf der Strecke seid, werdet ihr – rallyetypisch – keinen anderen Autos begegnen, sondern lediglich gegen die Uhr antreten. Zeiteinblendungen informieren euch darüber, wie lange die Konkurrenz für den Streckenabschnitt gebraucht hat. Somit ist alles beim Alten und so, wie es sich für ein gutes Rallyespiel gehört. Im Gegensatz zu den PC- und PlayStation-Versionen reicht es für *Colin McRae* auf dem GBA aber nicht zur Rallye-Spitze. Dazu ist die Steuerung zu sensibel, es gibt nur eine Kameraperspektive und die Grafik ist längst nicht so gut wie bei *V-Rally 3*. Außerdem bietet *Colin McRae 2.0* keine Höhenunterschiede. Aufgrund der schlechteren Technik, des geringeren Umfangs und weniger Spieloptionen muss sich *Colin McRae Rally 2.0* auch hinter *GT Advance 2 Rally Racing* einordnen.

FABIAN SLUGA

MEIN FAZIT **GUT**

Fabian Sluga
wartet auf die GC-Fassung.

Als Kenner der alten *Colin McRae*-Spiele für PC und PlayStation war ich sehr gespannt, wie die GBA-Fassung sein würde. Nach einer ausgiebigen Testsession bin ich aber sehr enttäuscht. Es gibt nur flache Strecken, die Steuerung ist sehr gewöhnungsbedürftig und auch die Grafik reißt keine Bäume aus. Da spiele ich doch lieber *V-Rally 3*. Das Spiel zeigt wenigstens, was man aus dem GBA mit ein bisschen Aufwand alles herausholen kann!

TEST
COLIN MCRAE RALLY 2.0

Genre:	Rennspiel
Spieler:	1-4
Link-Modus:	Ja (1 Modul)
Speichern:	Batterie
Schwierigkeit:	Einstellbar
Umfang:	36 Strecken
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.ubisoft.de**

Hersteller: **Ubi Soft**	Termin: **26. September**
Preis: **Ca. € 50,-**	USK-Freigabe: **Ohne Beschränkung**

Besonderheiten:
Keine

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
74%	76%	75%	**75%**

„Vor 6 Monaten wäre Colin noch top gewesen – **jetzt langt es nur für Platz 3.**"

Driver 2 Advance

Rasen, rammen, glücklich sein! Als Undercover-Cop räumt ihr im **Gangster-Milieu** mal richtig auf.

In den schummerigen Schleichwegen der Großstadt herrscht das Gesetz der Straße. Wer hier nicht aufpasst, kann sich schneller, als er „Ich hatte damit doch gar nichts zu tun" sagen kann, mit ein paar Betonschuhen im Hafenbecken wiederfinden. Inmitten dieses gewalttätigen Milieus übernehmt ihr die Rolle des Polizisten Tanner, der sich in eine berüchtigte Verbrecherorganisation eingeschlichen hat. Von nun an werdet ihr sowohl von euren Vorgesetzten als auch von den Gangsterbossen auf Missionen geschickt, die recht abwechslungsreich ausfallen. Manchmal braucht ihr einfach nur durch die halbe Stadt zu fahren, um einen bestimmten Ort aufzusuchen oder aus sicherer Entfernung einen Kurier zu verfolgen. Meistens jedoch entstehen hieraus wilde Verfolgungsjagden. Das Problem ist nämlich, dass die normalen Streifenpolizisten nichts von euren verdeckten Ermittlungen wissen und sofort die Verfolgung aufnehmen, wenn ihr mit eurem Auto zu viele Unfälle baut, oder sie euch sogar auf frischer Tat – zum Beispiel bei einem Autodiebstahl – ertappen. Ganze 30 Missionen gilt es zu bewältigen, bis euer Auftrag erledigt ist und Tanner wieder seinen normalen Schreibtischjob aufnehmen kann. Auf der PlayStation konnte das *Driver*-Spektakel bereits sehr hohe Wertungen einfahren – und was liegt da näher als eine portable Handheldfassung. Hersteller Infogrames hat versucht, das Vorbild so originalgetreu wie möglich auf den GBA rüberzuziehen. Als Ergebnis habt ihr hier einen der wenigen Titel vor euch, die auf dem GBA vollständig in Polygonen-Grafik laufen. Leider sieht diese nur auf den ersten Blick flüssig aus. Sitzt man nämlich erst mal im Wagen, ruckelt es bei größerem Verkehrsaufkommen – und besonders die schlampige Kollisionsabfrage gibt Grund zum Haareraufen.

JEAN-REINER JUNG

MEIN FAZIT **OK**

Jean-Reiner Jung
ruckelt durch die Stadt.

Infogrames hat sich eindeutig zu viel vorgenommen. So gut die technischen Leistungen des GBA auch immer sein mögen, mit *Driver 2 Advance* ist das Gerät absolut überfordert. Die Grafik ruckelt, die Kollisionsabfrage ist unter aller Sau und das Fahrverhalten erinnert mehr an eine Seifenkiste als an ein PS-Monster. Nur die nett gemachten Missionen und die atmosphärischen Zwischensequenzen retten dieses Technikdebakel vor dem absoluten Wertungsfiasko.

TEST
DRIVER 2 ADVANCE

Genre:	Action
Spieler:	1-4
Link-Modus:	Ja (4 Module)
Speichern:	Batterie
Schwierigkeit:	Mittel
Umfang:	30 Missionen
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.infogrames.de**

Hersteller **Infogrames**	Termin **2. Oktober**
Preis **Ca. € 50,-**	USK-Freigabe **Ab 6 Jahren**

Besonderheiten:
Keine

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
72%	51%	62%	**67%**

„Gut gemeinte Umsetzung, die leider an der Technik des GBA scheitert."

Spyro 2
Season of Flame

Fauch! Spyro, der flapsige Drache aus dem Zauberwald, kehrt zurück.

Juhu! Es hat doch noch geklappt! Diesen Urlaub an der Märchen-Riviera hatte Spyro, der kleine Funzel-Drache, nach vier Weltrettungen auch dringend nötig. Nach ellenlangen Strandaufenthalten und unzähligen Drinks mit Papierschirmchen ist es jetzt Zeit heimzukehren. Doch im Land der Drachen läuft mal wieder einiges schief. Die bösen Rhinoxe haben nämlich sämtliche Feuerfliegen entführt. Für den normalen Insektenhasser wäre dies nicht so schlimm; da diese Schwirrviecher jedoch die Grundlage für den Feueratem der Drachen sind, müssen sie schnellstens wieder eingefangen werden. Bewaffnet mit einem ungewohnten Eisatem stromert ihr jetzt durch das Drachenland, bekämpft die Rhinoxe und fangt die Feuerfliegen wieder ein. Diese könnt ihr euch aber nur schnappen, wenn ihr sie zuvor mit dem Frosthauch schockgefriert. Erst im weiteren Verlauf des Spieles bekommt Spyro seinen alten Feueratem wieder und lernt sogar noch den hochenergetischen Elektroatem. Ihr könnt übrigens jederzeit zwischen den verschiedenen Atemtechniken wählen. Denn manche Feinde sind gegenüber bestimmten Angriffen empfindlicher. Außerdem bauen einige Rätsel darauf auf, dass ihr mit einem bestimmten Atem die Umwelt verändert. So ist es manchmal erforderlich, Wasser einzufrieren oder Gestrüpp anzukokeln, um in neue Bereiche vorzudringen. Neben der Insektenjagd ist es Spyros erste Aufgabe, in den Levels nach Kristallen zu suchen. Diese liegen weitläufig in der Pampa verstreut und ermöglichen es dem Drachen, neue Gegenden zu besuchen, indem er sich mit ihnen den Zugang erkauft. Wie im Vorgänger *Season of Ice* erhaltet ihr in einigen Levels die Kontrolle über einen anderen Charakter. Konnte man zuvor nur Spyros Schutzlibelle Sparx steuern, stehen im Nachfolger einige neue Figuren bereit. So hüpft ihr mit dem Känguru Sheila über eine Stufenpyramide oder liefert euch mit dem Weltraumaffen Agent-9 actionhaltige Lasergefechte mit den Rhinoxen.

JEAN-REINER JUNG

TIEFKÜHL-MUMIE Mit seinem Eisatem kann Spyro die Feinde einfrieren.

AGENT-9 Der Weltraumaffe heizt den Rhinoxen mit seiner Laserkanone ein.

VERFOLGUNGSJAGD Wenn Spyro Schafe anbrutzelt, füllt sich seine Lebensenergie wieder auf.

MEIN FAZIT **GUT**

Jean-Reiner Jung
hasst Suchspiele.

Hmmmmm, es sieht aus wie der erste Teil. Es spielt sich wie der erste Teil. Und wäre im Titelbild nicht eine fette 2 zu sehen, würde es sogar glatt als der erste Teil durchgehen. Die Veränderungen in *Spyro 2: Season of Flame* sind so marginal, dass man sie praktisch mit der Lupe suchen muss. Und so bleibt auch der Kritikpunkt des Vorgängers bestehen: Noch immer sucht man die Welten bis zum letzten Winkel ab, um Kristalle und Feuerfliegen zu sammeln. Dies zerrt stark an den Nerven der Spieler. Gut gelungen sind jedoch die neuen Bonuslevels, die ihren Teil zur gelungenen Atmosphäre beisteuern.

TEST
SPYRO 2: SEASON OF FLAME

Genre:	Jump & Run
Spieler:	1
Link-Modus:	Nein
Speichern:	Batterie
Schwierigkeit:	Mittel
Umfang:	30 Levels
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.universal-interactive.com**

Hersteller: **Vivendi**	Termin: **Oktober**
Preis: **Ca. € 50,-**	USK-Freigabe: **Ohne Beschränkung**

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
84%	82%	70%	**74%**

„Dasselbe in der Flammensaison. Die Fortsetzung hat nur **minimale Veränderungen.**“

Duke Nukem Advance

Hail to the king, baby! Duke Nukem, der Super-Macho, packt auf dem GBA seine Bleispritze aus.

ANGRIFF DER SCHWEINSKÖPPE Diese Mistviecher hinterlassen meistens sehr viel Munition.

ERSTE HILFE Der Verbandskasten wird von einem Feind bewacht.

Wenn Scharen schweinsgesichtiger Aliens auf der Erde landen und der Notstand ausgerufen wird, bleibt Duke Nukem ganz cool. Ausgestattet mit einem mächtigen Waffenarsenal und einem ebenso mächtigen Testosteron-Haushalt, kann ihn so leicht niemand in Angst und Schrecken versetzen. In der Ego-Perspektive dürft ihr in die Rolle dieses Super-Machos schlüpfen und den Aliens zeigen, wo der Hammer hängt. Dazu lauft ihr durch die Gänge ihres Hauptquartiers, sammelt Waffen ein und bekämpft jeden Invasor, der in Sichtweite gerät. Ganz besonders gelungen sind dabei die verschiedenen Waffen. Wer schon immer mal mit einem Schrumpfstrahler Feinde auf Daumengröße verwandeln oder mit einer Gefrierkanone um sich schießen wollte, hat hier endlich mal die Gelegenheit dazu. Grafisch gibt sich der Duke von der besten Seite: Die 3D-Areale bewegen sich absolut flüssig und kommen teilweise sogar an das berühmt-berüchtigte PC-Vorbild heran.

JEAN-REINER JUNG

MEIN FAZIT **SEHR GUT**

Jean-Reiner Jung
auf Alien-Jagd.

Die deutsche Version von *Doom* (GBA) hat bereits gezeigt, was das Handheld in Sachen 3D-Action draufhat. *Duke Nukem Advance* geht noch einen Schritt weiter und präsentiert sich in absolut flüssiger Optik. Vergesst den ganzen Rest! Wer für sein Handheld einen rasanten Ego-Shooter sucht, braucht den Duke!

TEST
DUKE NUKEM ADVANCE

Genre:	Action
Spieler:	1
Link-Modus:	Nein
Speichern:	Passwort
Schwierigkeit:	Schwer
Umfang:	Ca. 20 Levels
Sprache:	Englisch

Internet: **www.take2.de**

Hersteller	Termin
Take 2	**Erhältlich**
Preis	USK-Freigabe
Ca. € 50,-	**Ab 12 Jahren**

Besonderheiten:
Keine

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
86%	69%	88%	**87%**

„Cooler Ego-Shooter mit toller Technik und einer guten Portion Spielspaß."

BEDROHTE TIERART Ein Velociraptor weniger auf dieser Welt.

KLINGEN-JO-JO Jeder Charakter hat eine eigene Nahkampfwaffe.

PANZERANGRIFF Die Feinde fahren heftiges Geschütz auf.

Turok Evolution

Auf dem Game Boy Advance wird schon **kräftig geballert.**

Wer hätte das gedacht? Auf dem GBA mutiert der Ego-Shooter-Hype zu einem 2D-Actionspiel. Anscheinend haben die Entwickler zuvor ihr altes SNES ausgegraben und mehrere Stunden *Super Probotector* gespielt. *Turok Evolution* ist nämlich mindestens genau so hart im Schwierigkeitsgrad wie das offensichtliche Vorbild. Anfangs habt ihr die Wahl zwischen zwei Hauptdarstellern. Auf der einen Seite wäre da Indianer-Häuptling Tal'Set, der als individuelle Waffe sein Kriegsbeil bei sich trägt, und auf der anderen Seite könnt ihr den bulligen Djunn mit seinem Klingen-Jo-Jo durch das Kampfgebiet steuern. Ziel ist es, möglichst unversehrt ans Levelende zu kommen und nebenbei so viele Bösewichter wie möglich zu erledigen. Sehr viele Extrawaffen peppen den Shooter auf.

JEAN-REINER JUNG

MEIN FAZIT **GUT**

Jean-Reiner Jung
geht auf Kriegspfad.

Turok Evolution ist schwer. Nur wer die Feindbewegungen auswendig lernt, kann hier auf einen grünen Zweig kommen. Daneben gibt es noch sehr viele Gegner, die ohne Vorwarnung plötzlich aus dem Nichts materialisieren, was an manchen Stellen doch recht frustig ist. Solltet ihr jedoch zu der abgebrühtesten Sorte von Spielern gehören, dann habt ihr in *Turok* eine neue Herausforderung gefunden.

TEST
TUROK EVOLUTION

Genre:	Action
Spieler:	1-2
Link-Modus:	Ja (2 Module)
Speichern:	Passwort
Schwierigkeit:	Schwer
Umfang:	10 Levels
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.acclaim.de**

Hersteller	Termin
Acclaim	**Erhältlich**
Preis	USK-Freigabe
Ca. € 50,-	**Ab 12 Jahren**

Besonderheiten:
Keine

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
81%	80%	82%	**81%**

„Gelungene 2D-Handheld-Umsetzung des verspäteten Cube-Ego-Shooters."

Tennis Masters Series 2003

Lust auf **eine harte Partie Tennis?**

Mit Tennis Masters Series 2003 gar kein Problem.

Im Gegensatz zu dem bisher erschienenen, eher comichaften *Droopy Tennis* setzt Vivendi bei *Tennis Masters Series 2003* auf Realismus. Ihr habt die Auswahl aus 16 Spielern, die allesamt der Fantasie der Programmierer entsprungen sind, und schlagt euch durch das Achtelfinale der ATP-Tennis-Tour. Wer will, kann statt der Saison auch einen kurzen Schaukampf absolvieren, für den ihr Spieler, Gegner, Tennisplatz und Spielart (Einzel oder Doppel) frei wählen dürft. Für gesellige Naturen ist der Mehrspielermodus sehr interessant. Neben dem Einzel zu zweit können hier auch für ein Doppel bis zu vier GBAs verlinkt werden, um spannende Matches auszutragen. Die Grafik dieser Tennis-Simulation ist eher zweckdienlich als schön. Dafür schlägt der Sound mit guten Rockhymnen, Sprachausgabe und tobendem Publikum gut auf die Ohren.

JEAN-REINER JUNG

MEIN FAZIT GUT

Jean-Reiner Jung schlägt hilflose Bälle.

Obwohl man mich mit Sportspielen eigentlich jagen kann, bin ich für eine Runde Tennis immer zu haben. Trotz der vier Schlagknöpfe spielt sich das Modul sehr intuitiv und sorgt besonders bei Multiplayer-Duellen für gute Stimmung. Um einen Hitstern abzugreifen, hätte man die Charaktere ein wenig ausgewogener gestalten und ein paar freispielbare Extras hinzufügen müssen.

TEST

TENNIS MASTERS 2003

Genre:	Tennis
Spieler:	1-4
Link-Modus:	Ja (4 Module)
Speichern:	Batterie
Schwierigkeit:	Mittel
Umfang:	16 Spieler, 8 Plätze
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.vivendi-universal.de**

Hersteller	Termin
Vivendi	**Oktober**
Preis	USK-Freigabe
Ca. € 50,-	**Ohne Beschränkung**

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
71%	83%	79%	**80%**

„Tennis Masters Series 2003 ist das **beste ernsthafte GBA-Tennis-Spiel.**“

SPASSIGES DOPPEL Vier Spieler streiten sich um eine kleine Filzkugel.

VOLLE KONTROLLE Alle vier Knöpfe sind mit Schlagvarianten belegt.

Monster Force

Kenner haben immer gewusst:

Frankensteins Monster

sind überhaupt nicht böse.

KÜRBISGEGNER Frank verarbeitet diese Gesellen zu Kürbiskernbrot.

DER SCHATTENMANN Die Endgegnergefechte finden in kleinen Arenen statt.

Was für ein Anblick! Das Labor des Doktor Frankenstein liegt in Trümmern und vom Wissenschaftler selbst gibt es keine Spur. Jetzt liegt es an seinen Kreaturen, ihn wiederzufinden und zu ergründen, was überhaupt passiert ist. Ihr habt die Wahl aus drei Monstern, die über unterschiedliche Charakterwerte verfügen, und macht euch auf die Suche. Hierfür lauft ihr entweder als Vampir, Werwolf oder Homunkulus durch die Levels und ballert mit eurer Monsterenergie, was das Zeug hält. Solltet ihr es schaffen, mehrere Gegner auf einmal zu erledigen, bleiben Atomsymbole liegen, die ihr zwischen zwei Levels gegen nützliche Extras wie Schutzringe und Waffenverstärker eintauschen könnt. Kleinere Schalterrätsel lockern das Baller-Einerlei auf.

JEAN-REINER JUNG

MEIN FAZIT GUT

Jean-Reiner Jung hat Angst im Dunkeln.

Endlich mal wieder ein halbwegs ausgegorener Aufguss des uralten *Gauntlet*-Spielprinzips, welches auch noch erfrischend anders im B-Movie-Monster-Flair daherkommt. Die netten Extras sorgen für den nötigen Pep. Wenn man sich jetzt noch ein bisschen mehr Mühe mit der Spielgrafik und der Steuerung gegeben hätte, dann wäre locker eine 80er-Wertung drin gewesen.

TEST

MASTER FORCE

Genre:	Action
Spieler:	1-2
Link-Modus:	Ja (2 Module)
Speichern:	Batterie
Schwierigkeit:	Mittel
Umfang:	8 Welten
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.vivendi-universal.de**

Hersteller	Termin
Vivendi	**Oktober**
Preis	USK-Freigabe
Ca. € 50,-	**Ab 6 Jahre**

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
70%	62%	72%	**71%**

„**Gut gemachter Gauntlet-Klon** mit witziger B-Movie-Atmosphäre“

Der Anschlag

Zur Zeit tobt Der Anschlag noch in den Kinos, jetzt stürmen **skrupellose Terroristen** auch den GBA.

Als Mitglied einer Einheit des FBI führt der Spieler sein Team in 15 Missionen gegen Terroristen. Die Missionsziele reichen von der Sprengung bestimmter Objekte über Geiselrettung bis hin zur Tötung von Terroristen. Im Kooperationsmodus könnt ihr auf bis zu drei menschliche Spieler zurückgreifen oder euch im Deathmatch gegenseitig bekämpfen. Leider krankt das Spiel an einer komplizierten Steuerung und am undynamischen Spielverlauf.

FABIAN SLUGA

Mega Man Zero

Die Mega-Man-Serie ist zurück! Startet mit Mega Man Zero in ein neues **Jump&Shoot-Abenteuer**.

Im neuesten *Mega Man*-Spiel dürft ihr *Mega Man Zero* steuern. Euer Ziel ist es, die Wissenschaftlerin Ciel bei der Suche nach neuen Energiequellen zu unterstützen. Das Spielprinzip ist altbewährt. Ihr könnt laufen, springen, schießen und Extrawaffen kassieren. Netterweise dürft ihr die Waffen upgraden, wodurch sie effektiver werden. Grafik und Sound sind gut gelungen und die Levels abwechslungsreich. *Mega Man*-Fans werden auch im neuesten Teil voll auf ihre Kosten kommen.

FABIAN SLUGA

Monster Jam Maximum Destruction

Für **Monster-Truck-Fans** ist Ubi Softs Action-Game ein wahrlich gefundenes Fressen.

Bei *Monster Jam* bekommt ihr die Gelegenheit, einen Monstertruck zu steuern. In Arenen tretet ihr nun gegen drei Konkurrenten an. Mittels Raketen oder Maschinengewehren fegt ihr diese von der Piste. Insgesamt erinnert das Spielprinzip an das gute alte *Rock 'n' Roll Racing*. Leider ist der Umfang geringer, die Arenen zu klein und auch Grafik und Sound erreichen nicht das SNES-Spiel. Der nicht vorhandene Mehrspielermodus beschert dem Spiel zusätzliche Punktabzüge.

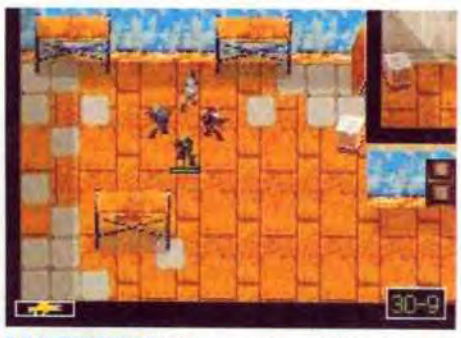
FABIAN SLUGA

Moto Racer Advance

Einmal **Weltmeister** sein! In Ubi Softs Motorradrennspiel könnte der Traum in Erfüllung gehen!

Vom Spielablauf ist *Moto Racer Advance* den alten Top-Gear-Spielen vom SNES recht ähnlich. So habt ihr nicht das Gefühl, auf einem Rundkurs zu fahren, wie euch die Streckenkarte anzeigt, sondern auf einer Geraden, die gelegentlich mal nach rechts oder links geht. Das Spiel bietet zwar Höhenunterschiede, eine flüssige Grafik und eine hübsche Weitsicht – jedoch wäre auf dem GBA, wie *V-Rally 3* eindrucksvoll beweist, deutlich mehr möglich.

FABIAN SLUGA



LANGWEILIG Die Levelgrafik ist häufig leider recht eintönig.

BRACHIAL Mit dem Laserschwert heizt ihr den Feinden mächtig ein.

RÜCKSICHTSLOS Im Eifer des Gefechts walzt ihr Autos platt.

ABWECHSLUNGSREICH Das Spiel bietet Cross- und Straßenstrecken.

TEST

DER ANSCHLAG

Genre:	Action
Spieler:	1-4
Link-Modus:	4 Module
Speichern:	Batterie
Schwierigkeit:	Mittel
Umfang:	15 Missionen
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.ubisoft.de**

Hersteller: **Ubi Soft**	Termin: **19. September**
Preis: **€ 49,95**	USK-Freigabe: **Ab 16 Jahren**

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
74%	71%	70%	**71%**

„Viele gute Ansätze, leider ist das Gameplay träge und unspektakulär."

TEST

MEGA MAN ZERO

Genre:	Action
Spieler:	1
Link-Modus:	Nein
Speichern:	Batterie
Schwierigkeit:	Mittel
Umfang:	Groß
Sprache:	Englisch

Internet: **www.electronicarts.de**

Hersteller: **Capcom**	Termin: **20. September**
Preis: **Ca. € 50,-**	USK-Freigabe: **Ohne Beschränkung**

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
78%	76%	77%	**77%**

„Bewährter Mix aus Jump & Run und Schießspiel – Mega Man macht Spaß wie eh und je."

TEST

MONSTER JAM

Genre:	Action
Spieler:	1
Link-Modus:	Nein
Speichern:	Batterie
Schwierigkeit:	Einstellbar
Umfang:	6+ Arenen
Sprache:	Englisch

Internet: **www.ubisoft.de**

Hersteller: **Ubi Soft**	Termin: **26. September**
Preis: **Ca. € 50,-**	USK-Freigabe: **Ab 6 Jahren**

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
73%	75%	72%	**73%**

„Kurzweiliges Monster-Truck-Spiel mit zu geringem Umfang und solider Technik."

TEST

MOTO RACER ADVANCE

Genre:	Rennspiel
Spieler:	1-4
Link-Modus:	Ja (4 Module)
Speichern:	Batterie
Schwierigkeit:	Einstellbar
Umfang:	36+2 Strecken
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.ubisoft.de**

Hersteller: **Ubi Soft**	Termin: **3. Oktober**
Preis: **Ca. € 50,-**	USK-Freigabe: **Ohne Beschränkung**

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
71%	72%	75%	**74%**

„Einige unfaire Stellen, sowie die **unzeitgemäße Technik** trüben den Rennspiel-Spaß."

Totale Kontrolle!

Wer jetzt einen neuen N-ZONE-Abonnenten wirbt, bekommt als **kostenloses Dankeschön** den Firestorm Powershock Controller von Thrustmaster für den GameCube – für echte Fans unverzichtbar!

Ihr wollt *Super Smash Bros. Melee* gerne mal zu viert spielen, habt bislang aber nur drei Controller? Alles kein Problem. Mit dem Firestorm Powershock Controller von Thrustmaster seid ihr für Mehrspielerduelle bestens gerüstet. Neben den normalen Tasten, die ihr von dem GameCube-Controller schon kennt, gibt euch dieser Controller die Möglichkeit, mit einer Turbotaste für Dauerfeuer zu sorgen. Damit seht ihr bei packenden Feuergefechten z. B. bei *Star Wars: Rogue Leader Rogue Squadron II* garantiert immer gut aus.

Diesen Firestorm-Powershock-Controller gibt es bei Abschluss eines neuen Abonnements.

N-ZONE IM ABO – deine Vorteile:

- Alle Spieleneuheiten aus Deutschland, Japan und den USA für GameCube und Game Boy Advance unabhängig und kompetent getestet
- Vier starke Sammelkarten, ein Riesen-Doppelposter und ausführliche Tipps und Tricks in jeder Ausgabe
- Lieferung per Post und frei Haus und nur, solange der Vorrat reicht – die Versandkosten übernimmt der Verlag.

N-ZONE

Vertrauensgarantie: Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an N-ZONE, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computec.abo@pvz.de ist fristwahrend.

www.n-zone.de

Coupon ausfüllen, auf eine Postkarte kleben und ab damit an: **N-ZONE, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf.**
Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif. Alle Abo-Angebote finden Sie auch im Internet unter: **www.n-zone.de**

☒ JA, ich möchte das **N-ZONE-Abo**
(€ 36,60/Jahr (= € 3,05/Ausg.); Ausland € 49,80/Jahr.; Österreich € 41,60/Jahr)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird *(Bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*:

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nummer/E-Mail *(Für weitere Informationen)*

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nummer/E-Mail *(Für weitere Informationen)*

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens ein Jahr und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für N-Zone.

Bitte senden Sie mir folgende kostenlose Prämie:
Firestorm Powershock Controller schwarz (Art.-Nr. 2071)

ÜBRIGENS: Sie können sich auch von Personen, die N-Zone selbst nicht abonniert haben, als Abonnent werben lassen!

Datum, 1. Unterschrift des Abonnenten (b. Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

Vertrauensgarantie:
Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an N-ZONE, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computec.abo@pvz.de ist fristwahrend.

Datum, 2. Unterschrift des Abonnenten (b. Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

✓ **Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!**

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug *(Prämienlieferzeit ca. 4 Wochen)*

Kreditinstitut: _____

Konto-Nr. _____

BLZ _____

☐ Gegen Rechnung *(Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)*

COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth; Vorstandsvorsitzender: Christian Geltenpoth

PN PR 02

IMPORT NEWS

AKTUELLES **AUS JAPAN**

Warren Harrod berichtet.

Die Besten der Besten

Einige der größten kreativen Köpfe Japans tun sich zusammen. Nintendo und Pokémon Ltd. haben zusammen eine Softwarefirma gegründet, die den Namen Genius Sonority trägt. Den Vorsitz hat der ehemalige Chefprogrammierer der in Japan extrem erfolgreichen *Dragon Quest*-Rollenspielserie übernommen und der harte Kern der Programmierer besteht aus Entwicklern, die zuvor an dem ebenfalls sehr erfolgreichen Titel *Mother* gearbeitet haben. Genius Sonority wird in Zukunft für Nintendo Rollenspiele für den GBA und den GameCube entwickeln. Welche Titel dies sind, wurde bisher noch nicht offiziell bestätigt. Bei der Truppe von Genius Sonority kann man davon ausgehen, dass hier etwas ganz Großes entwickelt wird. Und da auch Pokémon Ltd. dahinter steht, ist es halbwegs sicher, dass die kleinen Racker im fertigen Produkt auftauchen werden. Jedenfalls kursieren in Japan bereits sehr viele Gerüchte, dass Genius Sonority an einem Pokémon-Rollenspiel für den GameCube arbeitet.

INFO **VERKAUFSCHARTS**

Japan

1. Super Robot Taisen R	**GBA**
2. Super Mario Sunshine	GC
3. Dragon Ball Z: Legend of SF	GBC
4. Custom Robo GX	GBA
5. Mickey & Minnie's Magical Quest	GBA

USA

1. Dragon Ball Z: Legacy of Goku	**GBA**
2. WWE Wrestlemania X8	GBA
3. Super Mario Advance 2	GBA
4. Yu-Gi-Oh!	GBA
5. Backyard Baseball	GBA

FANTASY-AUTO? Eine sehr merkwürdige Umgebung.

TEXTLASTIG Das Spiel hat eine komplexe Story.

Final Fantasy Tactics Advance

STRATEGIE **Neues aus dem Hause Squaresoft**

Kurz nach Redaktionsschluss trudelten noch erste genauere Informationen zu Squares hoch gehandeltem Strategie-Hammer *Final Fantasy Tactics Advance* ein, die leider nicht mehr in unser Squaresoft-Special einfließen konnten. Wie schon im hochkarätigen Vorgänger für die PlayStation wird es zwei Hauptcharaktere geben, zwischen denen man sich zu Beginn des Spieles entscheiden kann. Als Erstes hätten wir da die kesse Ritz, welche mit ihren Führungsqualitäten für gehörigen Druck unter ihren Soldaten sorgt. Und als zweiter Hauptcharakter steht der schüchterne Myu parat. Darüber hinaus wurde das Berufssystem erweitert. Dies erlaubt es euch, während des Spieles den Aufgabenbereich eurer Soldaten zu verändern und zu erweitern. Aus einem kampfeslustigen Ritter könnt ihr somit je nach Bedarf einen Bogenschützen oder sogar einen Magier machen. **(jrj)**

Hersteller: Squaresoft
Internet: www.playonline.com
Termin: Ende 2002

AUF JOBSUCHE **Ihr könnt jedem Charakter einen individuellen Aufgabenbereich zuweisen.**

Rune II

ROLLENSPIEL Die Karten werden neu gemischt!

Bisher gibt es nur ein einziges Rollenspiel auf dem GameCube. Bei uns heißt das Spiel *Lost Kingdoms*, in Japan ist es besser unter dem Namen *Rune* bekannt. Im Land der aufgehenden Sonne wird bereits an dem zweiten Teil gearbeitet. Natürlich behält man das Karten-Kampf-System bei, welches diesmal mit über 200 verschiedenen Exemplaren mehr als die doppelte Anzahl des Vorgängers hat. Völlig neu sind die Transform-Karten, die es ermöglichen, dass sich der Held in ein Monster mit enormen Kräften verwandelt. Außerdem ist bekannt, dass es in der Neuauflage drei Helden geben wird. Ihr habt die Wahl zwischen Liz, einer Adligen, die bei Piraten aufwuchs, Zorro, einem Schwertkämpfer, der sich als Freibeuter verdingt, und Bagudo, dem kräftigsten Charakter der Heldentruppe. **(jrj)**

Hersteller: From Software
Internet: www.fromsoftware.co.jp
Termin: Ende 2002

EFFEKTFEUERWERK Die Kartenkämpfe sind optisch sehr eindrucksvoll.

ABENTEURERIN Die fesche Liz kämpft gegen die Monster.

Ikaruga

SHOOT 'EM UP Treasure ballert sich durch.

Die japanische Softwareschmiede Treasure ist seit jeher bekannt für ihre innovativen Spielkonzepte. Titel wie *Radiant Silvergun* (Sega Saturn), *Mischief Makers* (N64) oder *Sin and Punishment* (N64) lassen Import-Freunde genüsslich mit der Zunge schnalzen. Ihr neuester Titel ist in guter, alter Tradition wieder ein klassisches Weltraum-Shoot-'em-Up-Spiel, das unter dem Titel *Ikaruga* für Segas Dreamcast und den GameCube erscheint. Während die Dreamcast-Version bereits im September in nur geringer Stückzahl erscheint, kommt die Fassung für Nintendos Wunderwürfel als normaler Titel heraus und dürfte im Januar 2003 in den japanischen Regalen stehen. Unsere Bilder zeigen übrigens die Dreamcast-Version. **(jrj)**

Hersteller: Treasure
Internet: www.sega.com
Termin: 1. Quartal 2003

UND ACTION! Ikaruga ist eine Ballerei vom Feinsten.

GRAFIK-ORGIE Die Entwickler haben nicht an Effekten gespart.

Phantasy Star Collection

ROLLENSPIEL Nichts Neues auf dem Game Boy Advance

Es ist eigentlich sehr schade. Wer damit gerechnet hat, dass die drei Rollenspiel-Klassiker auf dem *Phantasy Star Collection*-Modul in einer überarbeiteten Fassung erscheinen, muss leider enttäuscht werden. *Phantasy Star* (ehemals für das Sega Master System erschienen), *Phantasy Star II* und *Phantasy Star III: Generations of Doom* (beide im Original für das Sega Mega Drive erschienen) werden nämlich 1:1 konvertiert und bieten keinerlei Extras wie aufgebohrte Grafik oder neue Handlungsstränge. Dafür hat man mittlerweile einen Releasetermin für die Vereinigten Staaten festgelegt und peilt eine Veröffentlichung im November an. Unsere Bilder zeigen noch die Originalspiele. **(jrj)**

Hersteller: Sega
Internet: www.sega.com
Termin: November (USA)

PHANTASY STAR II Ein sehr melancholisches Rollenspiel.

PHANTASY STAR III Drei Generationen im Kampf gegen das Böse.

INFO ERSCHEINT DEMNÄCHST

Japan

NINTENDO GAMECUBE

Zuletzt erschienen:

WTA Tour Tennis Pro Evolution	29. August
18 Wheeler	12. September
Captain Tsubasa	12. September
Phantasy Star Online Episode I & II	12. September
Disney Sports: Skateboarding	19. September

Erscheint demnächst:

Sega Soccer Slam	26. September
Eggomania	27. September
Starfox Adventures	27. September
The Baseball 2002	1. Oktober
Pool Edge	25. Oktober
Dokapon DX	Oktober
Eternal Darkness	Oktober
Batman: Dark Tomorrow	3. Quartal
Biohazard 0	4. Quartal
Super Monkey Ball 2	4. Quartal
The Legend of Zelda	4. Quartal
1080°: White Storm	Noch nicht bekannt
Animal Crossing	Noch nicht bekannt
Freaky Flyers	Noch nicht bekannt
Gladius	Noch nicht bekannt
Lost Dragoons	Noch nicht bekannt
Mario Party 4	Noch nicht bekannt
Metroid Prime	Noch nicht bekannt
Star Wars Bounty Hunter	Noch nicht bekannt
Wario World	Noch nicht bekannt

GAME BOY ADVANCE

Zuletzt erschienen:

Mister Driller Ace	23. August
Black Matrix Zero	30. August
Let's create a J-League Pro Soccer Club	5. September
Legendary Starfi	6. September
South Seas Odyssey	19. September

Erscheint demnächst:

Air Force Delta II	26. September
Groove Adventure Rave	26. September
Super Mario Advance 3	26. September
Eggomania	27. September
Fancy Pocket	27. September
Metal Gun Slinger	27. September
Woody Woodpecker	September
Samurai Evolution	September
Banker Survival	10. Oktober
J-League Winning Eleven	10. Oktober
Silent Scope	17. Oktober
Monster Farm Advance	25. Oktober
Kirby Star	Oktober
Tales of the World	Oktober
Donkey Kong: Coconut Crackers	3. Quartal
Sabre Wolf	3. Quartal

USA

NINTENDO GAMECUBE

Zuletzt erschienen:

NCCA College Football 2K3	3. September
Pacman Fever	3. September
Freekstyle	4. September
Rocket Power Beach Bandits	16. September
Barbarian	17. September
Kelly Slater's Pro Surfer	17. September

Erscheint demnächst:

Animal Crossing	20. September
Top Gun: Combat Zones	20. September
Star Fox Adventures	23. September
Capcom vs. SNK 2: EO	24. September
Mat Hoffman's Pro BMX 2	24. September
Jimmy Neutron Boy Genius	25. September
Mortal Kombat: Deadly Alliance	30. September
NHL Blitz 2003	30. September
Need for Speed: Hot Pursuit	1. Oktober
Vexx	17. Oktober
Mario Party 4	21. Oktober
Star Wars: The Clone Wars	28. Oktober
Blood Omen 2	31. Oktober
Rayman Arena	Oktober
Monopoly Party	Oktober
Resident Evil Zero	Oktober
Baldur's Gate: Dark Alliance	1. November
Harry Potter and the Chamber of Secrets	5. November
Wario World	11. November
Rally Fusion: Race of Champions	12. November
Star Wars Bounty Hunter	12. November
Metroid Prime	November

GAME BOY ADVANCE

Zuletzt erschienen:

Defender of the Crown	28. August
Monster Force	30. August
Urban Yeti	30. August
FILA Decathlon	1. September
Smuggler's Run	4. September
Defender of the Crown	5. September
Medal of Honor Underground	9. September
Mega Man Zero	10. September
Boulder Dash EX	17. September
Castlevania: Harmony of Dissonance	17. September
Driver 2 Advance	17. September
Kelly Slater's Pro Surfer	17. September
V-Rally 3	17. September
Worms World Party	17. September

Erscheint demnächst:

Sega Smash Pack	23. September
Yoshi's Island	23. September
Ecks vs. Sever	24. September
Lord of the Rings	24. September
Spyro 2: Season of Flame	24. September
Virtua Tennis	25. September
Pocky and Rocky with Becky	1. Oktober
Yu-Gi-Oh! The immortal Duelist Soul	8. Oktober
Barbarian	15. Oktober
GTA III	15. Oktober
Reign of Fire	22. Oktober
The Mummy	22. Oktober
SSX Tricky	29. Oktober
Star Wars Episode II: New Droid Army	29. Oktober
Contra Advance	November
Phantasy Star Collection	November
Lord of the Rings: The Two Towers	November
Harry Potter and the Chamber of Secrets	November
Altered Beast: Guardian of the Realm	November
Metroid Fusion	November
Tomb Raider: The Prophecy	November
Crash Blast	November
Lunar Legend	November

ZENTRAL Vom ThornTail Hollow gelangt ihr in alle Abschnitte.

SHOPPING Im Shop kauft ihr nützliche Gegenstände.

IMPORT TEST

N-ZONE HIT

Starfox Adventures

Ursprünglich als eines der letzten Highlights für das N64 geplant, erscheint das ambitionierte **Action-Adventure** nun exklusiv für den GameCube.

PUTZE Zwischendurch räumt Fox auch den Weltraum auf.

BADESPASS Nie zuvor sah Wasser in einem Action-Adventure so gut aus.

Die Erwartungen an *Starfox Adventures* sind hoch. Schließlich lieferte uns Rare bereits so fantastische Titel wie *Perfect Dark*, *Banjo-Kazooie* und *Conker's Bad Fur Day*. Bereits vor knapp drei Jahren sollte sich eigentlich auch *Starfox Adventures* in Rares glorreiche Reihe der N64-Spiele einreihen. Doch aufgrund des damals bevorstehenden Launches des GameCube wurde der Titel noch einmal komplett überarbeitet und exklusiv für Nintendos neue Konsole angekündigt. Betrachtet man nun die fertige Version, glaubt man nicht, dass dieser Titel jemals für das N64 geplant war. Aber kann der Titel den hohen Erwartungen auch spielerisch gerecht werden? Nach zahlreichen Stunden auf dem Dinosaurier-Planeten können wir mit Bestimmtheit sagen: Ja!

WIE IN ZELDA

Die Geschichte von *Starfox Adventures* spielt auf dem Dinosaurier-Planeten, der von dem üblen Diktator General Scales bedroht wird. Fox McCloud und sein Team eilen zur Rettung. Startpunkt des Spiels ist eine Weltraumsequenz, in der Fox mit seinem Arwing durch einen Asteroidengürtel fliegt, der den Planeten umgibt. Um den Energieschild des Dinosaurier-Planeten zu senken, müsst ihr goldene Ringe einsammeln. Erinnern diese Spielszenen noch an *Lylat Wars*, ist das Spielprinzip, sobald ihr auf dem Planeten gelandet seid, sehr von *Zelda* inspiriert. So bewegt ihr den Helden durch schmucke 3D-Welten und könnt auf Knopfdruck mit den Bewohnern reden sowie mit Gegnern kämpfen. An einem Abgrund setzt Fox automatisch zum Sprung an und auch auf Leitern braucht ihr nur zugehen, damit der Weltraumfuchs selbstständig hoch- oder runterklettert. Die Gemeinsamkeiten mit *Zelda* gehen aber noch weiter. So gibt es auch in *Starfox Adventures* ein Zielsystem, mit dem ihr einen Gegner anvisieren und um ihn herumlaufen könnt. Doch anders als beim großen Vorbild visiert Fox einen Gegner automatisch an, sobald er seinen magischen Stab – Fox' Hauptwaffe im Spiel – gezückt hat. Dies ist sehr praktisch, da man keine zusätzliche Taste benötigt und so immer sofort weiß, wenn ein Gegner in der Nähe ist. Leider ist es nicht möglich, bei mehreren anwesenden Gegnern den anvisierten Feind zu wechseln. Allzu tragisch ist das aber nicht, da ihr – selbst wenn mehrere Gegner gleichzeitig angreifen – nie von hinten attackiert werdet. Während ihr die Feinde zu Beginn des Spiels mit simplem Drücken der Actiontaste A besiegt, werdet ihr im Verlauf des Spiels auf intelligentere und stärkere Gegner treffen, welche ihr nur in Kombination mit der Blocktaste R erledigen könnt.

HASSO, SITZ!

Eine der absolut besten Ideen in *Starfox Adventures* ist aber zweifelsohne Prince Tricky. Der kleine Triceratops wird euch bereits nach kurzer Zeit über den Weg laufen und fortan wie ein Hund hinterherlaufen. Mittels des C-Sticks könnt ihr dem Dino Befehle geben wie beispielsweise „Bleib hier", „Such" oder „Spuck Feuer". Viele der Rätsel werdet ihr nur gemeinsam lösen können. Zum Beispiel werdet ihr im Spiel auf Schalter treffen, die ein Tor öffnen. Wäre Fox auf sich alleine gestellt, käme er an einigen dieser Stellen nicht weiter, da sich das Tor sofort wieder senkt, sobald er vom Schalter runtergeht. Aber so sagt ihr dem Dino einfach, dass er auf dem Schalter warten soll, während Fox durch das Tor hindurchschreitet. Ihr braucht euch dabei keine Sorgen zu machen, wie der Dino durch das Tor kommt. Prince Tricky kann euch jederzeit folgen, auch wenn

FEINE SACHE Die Tag-und-Nacht-Wechsel sind gut gelungen.

RÄTSEL Hier müsst ihr erraten, unter welchem der Körbe sich der Geist versteckt.

INFO DIE GESCHICHTE

Alarmstufe Rot

Es herrscht Aufruhr im Lylat-System. Fox McCloud und sein Team sind zur Stelle und fliegen Richtung Dinosaurier-Planet. Aber was ist der Grund, dass Fox aus dem Cockpit seines Arwing steigt und in seine erste Außenmission startet? Action-Adventures leben von der Geschichte, und wer sich die Spannung nicht nehmen möchte, der sollte den folgenden Absatz lieber überspringen.

Irgendwo in den Weiten des Alls ist das mysteriöse Wesen Krystal auf der Suche nach Spuren, die den Tod ihrer Eltern erklären würden. Plötzlich empfängt sie einen Notruf vom Dinosaurier-Planeten. Sofort macht sie sich auf den Weg zum Krazoa Palace, dem Ursprungsort des Signals. Dort findet sie ein Massaker vor. Sämtliche Dinosaurier, die den heiligen Ort schützen sollten, liegen im Sterben. Wie sie herausfindet, steckt General Scales hinter dem mysteriösen Dinosterben, doch bevor Krystal selbst aktiv eingreifen kann, wird sie gefangen genommen. Mittlerweile hat auch General Pepper den Notruf empfangen. Aus diesem Grund schickt er die Great Fox mit dem bewährten Team, bestehend aus Fox McCloud, Peppy Hare und Slippy Toad, zu dem Dinosaurier-Planeten. Während Peppy und Slippy an Bord der Great Fox bleiben, fliegt Fox auf die Planetenoberfläche und sucht die Anführerin des Dinosaurierstammes auf. Von ihr erfährt Fox, dass dem Dinosaurier-Planeten durch eine magische Kraft die Zerstörung droht. Die Schuld liegt bei General Scales, denn der machthungrige Diktator hat die Siegelsteine entwendet, welche den Planeten bisher beschützt haben. Dreimal dürft ihr raten, welches Ziel Fox nun verfolgt!

VERGIFTET Diesen Pilzen solltet ihr besser ausweichen.

ihr gerade über mehrere Plattformen gesprungen seid. Das Urzeitreptil verschwindet dann für kurze Zeit aus eurem Blickwinkel und taucht an anderer Stelle wieder auf. Jedoch gibt es auch Abschnitte im Spiel, an denen sich Prince Tricky partout weigert, euch zu folgen. Dann müsst ihr erst bestimmte Aufgaben erfüllen, damit auch der Dino passieren kann. Prince Tricky ist Fox aber auch im Kampf behilflich. So könnt ihr beispielsweise die Feinde ablenken, während Prince Tricky versucht, wichtige Gegenstände zu ergattern. Unübertroffen sind auch die Fähigkeiten Prince Trickys, Geheimnisse aufzuspüren. Sobald ihr dem Dino den „Such"-Befehl gebt, buddelt der Triceratops interessante Gegenstände oder versteckte Durchgänge aus. Wichtig ist jedoch, den Dino bei Laune zu halten. Denn nur ein zufriedener Dino ist auch ein braver Dino. Deshalb müsst ihr Prince Tricky regelmäßig mit Pilzen füttern. Entweder greift ihr auf einen Pilz aus der freien Wildbahn zurück oder ihr deckt euch im Shop ein. In diesem könnt ihr neben Pilzen auch allerlei andere Gegenstände kaufen. Von Karten über Bomben bis hin zu Glühwürmern für die Laterne, der Shopbesitzer führt alle nur erdenkbaren Waren. Ein Preis an der Ware zeigt euch an, wie viele Skarabäen – das ist die Währung des Dinosaurier-Planeten – ihr lockermachen müsst. Obwohl der Shopbesitzer ein gerissenes Schlitzohr ist und euch beim Glücksspiel immer übers Ohr haut, könnt ihr mit ihm verhandeln und die Ware zu einem günstigeren Preis abluchsen.

DIE WELT VON STARFOX

Die Welten von *Starfox Adventures* sind absolut fantastisch designt und führen euch unter anderem in muffige Sumpfgebiete, heiße Feuerlevels, frostige Eiswelten, mystische Tempel sowie in tiefe Minensysteme. Hängt ihr an einer Stelle fest, könnt ihr Slippy anfunken, der den Part von Navi aus *Ocarina of Time* übernommen hat und euch mit nützlichen Tipps versorgt. Einige Missionen finden auch im Orbit des Planeten statt, so dass ihr Fox' Arwing bemühen müsst, um dorthin zu gelangen. In diesen Weltraumlevels könnt ihr Punkte sammeln, welche anschließend gespeichert werden. So dürft ihr auch einfach nur zum Spaß durch den Weltraum düsen und euren Punktestand erhöhen. Zusätzlich werdet ihr auf dem Planeten das ein oder andere motorisierte Gefährt treffen. Diese Actioneinlagen lockern das Spiel auf und bieten Spielspaß pur.

LEICHTE KRITIK

Obwohl *Starfox Adventures* viel Spaß macht, ist es nicht perfekt. Gerade im Vergleich mit *Ocarina of Time* fällt auf, dass *Starfox Adventures* wesentlich geradliniger verläuft. Denn anders als in dem Miyamoto-Klassiker gibt es in *Starfox Adventures* keine gigantische Oberwelt, die ihr durchqueren müsst, um die unterschiedlichen Regionen des Planeten zu erreichen. In *Starfox Adventures* existiert nur das ThornTail Hollow, ein kleiner Landstrich, in

1. KLASSE Fox' Gesichtsanimationen sowie sein Felleffekt sind eine wahre Augenweide.

2. AB DIE POST Ihr dürft auch auf motorisierte Gefährte steigen.

3. FINISH HIM Im Spiel trefft ihr auf abgedrehte Gegner.

KINOREIF Die Zwischensequenzen im Spiel sind toll inszeniert.

1. HOL STÖCKCHEN Prince Tricky folgt euch wie ein Hund.

2. KINDERLEICHT Per C-Stick öffnet ihr das Inventar und gebt Prince Tricky Befehle.

3. GEHEIMNISKRÄMEREI Euer Dino gräbt allerlei Geheimnisse aus.

dem zahlreiche Dinosaurier versammelt sind. Von hier kommt ihr über verschiedene Wege in die entlegensten Winkel des Planeten. Dennoch hat man nicht das Gefühl, dass die Welt so gigantisch ist wie Hyrule in *Ocarina of Time*. Auch gibt es nur wenige Nebenaufgaben und Nebenspiele, die ihr in Angriff nehmen könnt. Während man bei *Zelda* in jedem Dorf wenigstens ein Spiel absolvieren kann, welches nicht für das Bestehen des Abenteuers relevant ist, werdet ihr diese in *Starfox Adventures* kaum finden.

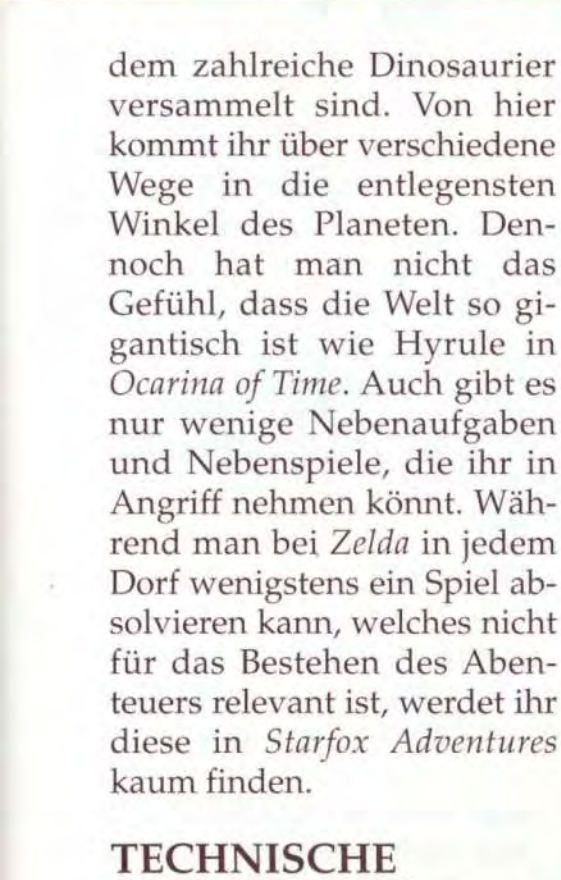
TECHNISCHE SCHMANKERL

In technischer Hinsicht legt *Starfox Adventures* die Messlatte für zukünftige GameCube-Spiele sehr hoch. So glänzt die Optik mit gigantischen Licht-, Fell- und Wassereffekten, butterweichen Animationen, lippensynchroner Sprachausgabe sowie fantastischen Texturen. Gegenüber der von uns angespielten E3-Version wurden auch die verzerrten Schatten durch korrekte ersetzt. Neben *Star Wars Rogue Leader: Rogue Squadron II* zählt *Starfox Adventures* zu den grafisch besten GameCube-Spielen. Der Preis dieser fantastischen Optik ist ein gelegentlich auftretendes Ruckeln, insbesondere wenn man eine größere Fläche überblickt. Angesichts so einer Grafikpracht sind die Ruckler aber verschmerzbar – zumal sie nicht die Spielbarkeit beeinflussen. Der Sound steht der überragenden Optik in nichts nach. So werdet ihr mit einem komplett interaktiven Soundtrack verwöhnt, der qualitativ deutlich über der E3-Version liegt. Bis auf das klassische *Lylat Wars*-Thema überzeugen fast alle Musikstücke durch eine schöne Instrumentalisierung und hübsche Melodien. Ein weiteres Highlight des Spiels ist die tolle Sprachausgabe. Jedes Wesen verfügt über eine individuelle Stimme, die fast immer perfekt zum jeweiligen Charakter passt. Einige Charaktere sprechen auch in einer für uns komplett unverständlichen Sprache. Diese Gespräche werden dann untertitelt. Abgerundet wird die akustische Seite durch die Unterstützung von Dolby Pro Logic II.

GELUNGENER EINSTAND

Starfox Adventures beschert GameCube-Besitzern eines der besten Spiele für ihre Konsole. Rare hätte keinen gelungeneren Einstand auf dem GameCube geben können. Entgegen Gerüchten im Internet beinhaltet *Starfox Adventures* aber keinen Multiplayer-Modus. Dies macht jedoch überhaupt nichts, da der Solo-Teil bereits unglaublich viel Spaß macht. Aus zeitlichen Gründen konnten wir *Starfox Adventures* leider noch nicht komplett durchspielen. Die Gesamtspielzeit dürfte jedoch für erfahrene Videospieler ungefähr bei 35 Spielstunden liegen. Ungeübte Videospieler werden wesentlich länger benötigen.

FABIAN SLUGA



1. TEAMWORK General Pepper zeigt euch den Status an, Peppy die Karte und Slippy gibt Tipps.

2. VOLLAUTOMATISCH Feinde werden selbstständig anvisiert.

3. ACTION Bei Kämpfen werdet ihr nur mit der richtigen Taktik siegen.

INFO PAL-INFORMATION

Ausblick

Am 22. November erscheint *Starfox Adventures* auch hierzulande. Welche Änderungen plant Nintendo und wie wird das Spiel dem deutschen Markt angepasst?

Im Falle eines so exzellenten Spiels wie *Starfox Adventures* wäre eine schlechte PAL-Anpassung besonders schmerzhaft. Doch so wie es scheint, möchte Nintendo nichts dem Zufall überlassen. So wird die exzellente englische Sprachausgabe – wie schon bei *Eternal Darkness* – beibehalten und nur durch deutsche Texte ergänzt. Anders als bei *Eternal Darkness* kommen jedoch auch jüngere Spieler in den Genuss des Spiels: *Starfox Adventures* ist bereits von Nintendo geprüft und hat eine Freigabe ab 6 Jahren erhalten. Des Weiteren plant Nintendo, dem Spiel einen 60-Hertz-Modus zu spendieren. Wie es am 22. November dann tatsächlich aussieht, erfahrt ihr in einer der kommenden Ausgaben.

MEIN FAZIT SUPER

Fabian Sluga
mag Dinosaurier.

Starfox Adventures ist für mich neben *Super Mario Sunshine* das zurzeit beste GameCube-Spiel. Von der Grafik über den Sound bis hin zum Gameplay, hier stimmt einfach alles! Lediglich die kleinen Ruckeleinlagen und der linearere Spielverlauf gegenüber *Zelda* dämpfen den Spielspaß ein wenig. Trotzdem sollte sich kein GameCube-Besitzer dieses Spiel entgehen lassen, denn viel besser werden Videospiele nicht mehr. Auf jeden Fall freue ich mich nun sehr auf das kommende Frühjahr, wenn *Zelda* erscheint. Denn das wird ein ganz heißer Kampf um die Action-Adventure-Krone!

IMPORT-TEST

STARFOX ADVENTURES

Genre:	Action-Adventure
Spieler:	1
Speichern:	Memory Card, 3 Blöcke
Schwierigkeit:	Mittel
Umfang:	35+ Spielstunden
Internet:	www.nintendo.de
Sprache: Englisch	Störfaktor Sprache: Gering
Hersteller: Nintendo	Europa-Termin: 22. November
Besonderheiten: Keine	

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
89%	90%	92%	91%

IMPORT USA

„**Tolle Grafik, grandioser Sound,** famose Spielbarkeit – Starfox Adventures ist ein echter Kracher!"

HARDWARE

Power Pack

DIVERSES **Für GameCube-Einsteiger hält BigBen ein sehr interessantes Hardware-Set bereit.**

Man kennt die Situation: Frisch gekauft steht der GameCube zu Hause, doch es fehlen noch die ganzen Zusatzgerätschaften, die das Spielen erst so richtig schön machen. Wenn man sich jetzt noch einen zweiten Controller, ein RGB-Kabel, eine Controllerverlängerung und eine Memory Card einzeln dazukauft, ist schnell eine ganze Stange Geld weg. Da ist es doch ein netter Service von BigBen, dass Einsteigern die wichtigen Accessoires in einem günstigen Bundle als Power Pack angeboten werden. Schauen wir uns diese kleine Sammlung doch mal etwas näher an. Der Controller dürfte vielen von euch sicherlich bekannt vorkommen. In der Ausgabe 05/2002 haben wir dieses gute Stück bereits getestet und mit „Gut" bewertet. Insgesamt sieht dieses Steuergerät wirklich extrem hässlich aus und gibt während des Gebrauchs auch ab und zu mal ein Knirschen von sich. Dafür sind die Knöpfe und der Analog-Stick wirklich gut. Ich persönlich habe jedenfalls schon weitaus schlechtere Controller in der Hand gehalten. Das RGB-Kabel erfuhr in der letzten Ausgabe seinen Test. Dieses ist zwar besser als das Original-Kabel von Nintendo, aber auf dem Markt gibt es zu einem günstigen Preis Strippen, die noch ein Quäntchen besser sind. Für ein Starterkit ist es aber allemal in Ordnung. Die Memory Card hat leider nur die üblichen 59 Blöcke an Speicherkapazität. Aber angesichts des fairen Preises von 40 Euro für das Starter-Kit sollte man hier nicht meckern. Zu guter Letzt sei noch das Verlängerungskabel erwähnt, welches die Controllerschnur um zwei Meter verlängert. Insgesamt ist dieses Paket wirklich sein Geld wert, obwohl wir eigentlich lieber einen der neueren BigBen-Controller im Paket gesehen hätten. **(jrj)**

EIN GUTER START **Eine Memory Card, ein durchschnittlicher Controller, eine Verlängerungsschnur und ein anständiges RGB-Kabel findet ihr in diesem Starter-Set, das wirklich sein Geld wert ist.**

POWER PACK

Hersteller:	BigBen
Typ:	Starter-Set
Termin:	Erhältlich
Preis:	Ca. € 40,-
Memory Card:	59 Blöcke

Controller:	GUT
Verlängerung:	SEHR GUT
RGB-Kabel:	GUT

GESAMTWERTUNG

GUT

Topdrive

LENKRAD Ein nettes Lenkrad mit einigen Extras

Das Topdrive-Lenkrad hat es in unserem Test nicht gerade leicht. Mit der Konkurrenz von Brooklyn und Thrustmaster, die wirklich exzellente Lenkeigenschaften haben, gehört schon einiges dazu, wenn es sich vom Rest abheben will. Bestechend ist daher die Möglichkeit, einen Controller an dem guten Stück anzuschließen, um sich besser durch die Menüs der Rennspiele zu klicken. Zusätzlich könnt ihr noch sämtliche Knöpfe frei programmieren. Leider ist die Verarbeitung nicht besonders gut gelungen und einen Z-Knopf sucht man am Armaturenbrett vergeblich. Wären diese Mankos nicht gewesen, hätte sich das Topdrive den dritten Platz in der Referenzliste eingefahren. Denn die Steuerung ist nicht von schlechten Eltern. **(jrj)**

GUTES MODELL An der Seite seht ihr den Controller-Anschluss.

TEST
TOPDRIVE

Hersteller:	Logic 3
Typ:	Lenkrad
Termin:	Erhältlich
Preis:	Ca. € 45,-

Extras: **Programmierbar, Controller-Anschluss, in der Höhe verstellbar**

Design:	GUT
Verarbeitung:	OK
Handhabung:	SEHR GUT

GESAMTWERTUNG
GUT

INFO HARDWARE-NEWS

Die Macht des Verbrauchers

Tja, was soll man dazu sagen? Vor zwei Monaten waren wir noch guter Hoffnung, dass zum Ende des Jahres ein anständiges digitales RGB-Kabel zu einem vernünftigen Preis auf den Markt kommen würde – und jetzt so was. Die interessierten Hersteller sind zwar in der Lage, jederzeit so ein Kabel herauszubringen, aber leider sieht man dafür keinen Markt. Mit der Schreckensvision eines nicht verkaufbaren Ladenhüters stellt man weiterhin lieber die analogen Kabel her, deren Bildqualität zwar akzeptabel, aber nicht konkurrenzfähig zur PS2 oder Xbox ist. Was kann man da tun? Ich würde empfehlen, dass alle, die wollen, dass ein hochqualitatives RGB-Kabel für den GameCube erscheint, mal eine Mail oder einen Brief an den Hardwarehersteller ihres Vertrauens schreiben. Vielleicht lässt sich die Meinung des einen oder anderen Hardware-Lieferanten ja noch im Nachhinein ändern. **(jrj)**

Soft Touch Pad

CONTROLLER BigBens zweiter Streich

Die größte Überraschung im Hardware-Teil der letzten Ausgabe war die neueste Version von BigBens Analog-Controller, die dem Original-Controller wirklich ebenbürtig ist. Kaum war unsere Verwunderung wieder abgeklungen, setzt BigBen noch einen drauf. Der Soft-Touch-Pad-Controller liegt sogar noch ein wenig besser in der Hand und bietet eine angenehme Oberfläche, wie sie bis jetzt nur die Touch-Edition des Cube Pad von Speed Link bot (siehe Ausgabe 05/2002). Darüber hinaus sind die Knöpfe schön leichtgängig und der Analog-Stick ist eine Wucht. Der einzige Kritikpunkt besteht in der Verarbeitung, die doch ein wenig wacklig geworden ist. Aber bei diesem Preis kann man darüber einfach nicht meckern. Dies ist definitiv der beste Controller eines Drittherstellers! **(jrj)**

FÜHLT SICH GUT AN Das Soft Touch Pad fühlt sich nicht nur gut an, sondern steuert sich auch gut. Nur an der Verarbeitung sollte man noch ein wenig feilen.

TEST
SOFT TOUCH PAD

Hersteller:	BigBen
Typ:	Controller
Termin:	Erhältlich
Preis:	Ca. € 15,-

Extras: **Dauerfeuer**

Design:	SEHR GUT
Verarbeitung:	OK
Handhabung:	SEHR GUT

GESAMTWERTUNG
SEHR GUT

INFO HARDWARE-LEXIKON – DAS BESTE ZUBEHÖR

Artikel	Hersteller	Preis	N-ZONE-Wertung
Controller:			
GameCube Controller	Nintendo	Ca. € 40,-	Super
Soft Touch Pad	BigBen	Ca. € 15,-	Sehr gut
Analog Controller	BigBen	Ca. € 13,-	Sehr gut
Pro Pad	Brooklyn	Ca. € 25,-	Sehr gut
Cube Controller (mit Cover Schalen)	4Gamers	Ca. € 25,-	Sehr gut
Lenkräder			
Booster 5000	Brooklyn	Ca. € 60,-	Sehr gut
Challenge 2 Racing Wheel	Thrustmaster	Ca. € 35,-	Sehr Gut
GTZ 500	Saitek	Ca. € 35,-	Gut
Topgear	Logic 3	€ 45,-	Gut
Cube Racing Wheel	Speed Link	Ca. € 80,-	Gut
RGB-Kabel			
RGB-Kabel	Wolfsoft	Ca. € 86,-	Super
RGB-Kabel mit Booster	Wolfsoft	Ca. € 25,-	Sehr gut
RGB-Kabel	Brooklyn	Ca. € 10,-	Sehr gut
RGB-Kabel	Saitek	Ca. € 12,-	Sehr gut
RGB Kabel	BigBen	Ca. € 8,-	Gut
RGB-Kabel	Nintendo	Ca. € 30,-	Gut

Artikel	Hersteller	Blöcke	Preis
Memory Cards:			
Mega Memory 16X	Big Ben	1.019 Blöcke	Ca. € 40,-
Memory Card 16 MB	Hama	251 Blöcke	Ca. € 30,-
8 MB Memory Card	Flame	123 Blöcke	Ca. € 30,-

Leserbriefe

Eure Meinung ist gefragt!

Ihr habt Fragen, Anregungen, Kritik oder Lob? Dann schnappt euch einen Stift und schreibt uns! Wir freuen uns über jeden Brief, der uns erreicht, und bemühen uns, alle Fragen zu beantworten! Bitte legt keinen Rückumschlag oder Briefmarken bei, aus zeitlichen Gründen ist es uns nämlich leider nicht möglich, eure Briefe persönlich zu beantworten! Schreibt einfach an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion N-ZONE
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
E-Mail: nzone@computec.de

Von Platin und Autogrammen

Guten Tag, liebe N-ZONEler!
1. Könnte es zu Weihnachten Bundles wie damals beim N64, bei dem ja *Super Mario 64* beigelegt war, geben?
2. Da ich ein Schnäppchenjäger bin, wollte ich fragen, wann die ersten günstigen Platin-Versionen erscheinen?
3. Es treten immer wieder Gerüchte über eine PlayStation 3 auf, die angeblich zu Weihnachten erscheinen soll. Ein weiterer Grund, warum ich mich noch für keine Konsole entschieden habe. Wisst ihr zu diesem Thema Genaueres?
4. Da Sega mit dem Dreamcast fast Pleite gegangen ist, habe ich noch eine Frage: Wie lange wird es für Sega möglich sein, Spiele für den GameCube zu produzieren?
5. Ist es möglich, irgendwo von eurer Redaktion Autogrammkarten zu ersteigern? Als großer Verehrer eures Mags wäre es für mich toll, so etwas zu besitzen!
Noch mal schöne Grüße aus Gumpoldskirchen (versucht erst gar nicht, das auf der Landkarte zu finden ...)
Meine Verehrung
Johannes Karner

N-ZONE: *1. Wie Nintendo mittlerweile bekannt gab, wird es zum Start von Super Mario Sunshine tatsächlich ein Bundle geben. Dieses besteht aus Super Mario Sunshine, einer Memory Card und einem Game-Controller. Über den Preis ist noch nichts bekannt, er dürfte aber unter 250 Euro liegen.*
2. Zum jetzigen Zeitpunkt sind keine Spiele zu günstigen Preisen geplant. Allerdings kann man davon ausgehen, dass Nintendo in Zukunft bestimmte Spiele zu einem besonderen Preis anbieten wird.
3. Richtig. Und im Mai 2003 soll übrigens schon der GameCube-Nachfolger erscheinen. Auch Sega möchte zurück ins Hardware-Geschäft und Microsoft plant, die Xbox 2 aufgrund der schwachen Verkaufszahlen der ersten Xbox ebenfalls so schnell wie möglich auf den Markt zu bringen. Im Ernst: Mit der PlayStation 3 braucht niemand vor dem Jahr 2005 zu rechnen, genauso wenig mit irgendeiner anderen neuen Konsole.
4. Keine Sorge, nach dem Rückzug aus dem Hardware-Geschäft ist Sega einer der größten Third-Party-Hersteller der Welt. So schnell wird Sega nicht untergehen.
5. Tut uns Leid, dich enttäuschen zu müssen; erst letztens kam ein Schwung weiblicher Groupies, die uns sämtliche Autogrammkarten sowie einige Klamotten entrissen. Deswegen können wir dir leider keine Autogramme zukommen lassen. Spaß beiseite: Wir sehen unsere Aufgabe eher im Schreiben von Artikeln als von Autogrammen.

Smartmedia-Adapter

Hallo,
es geht das Gerücht um, dass ein Adapter entwickelt wird, um Speicherstände vom GameCube auf Smartmedia-Karten zu speichern. Ich wollte fragen, ob man mit einem Smartmedia-Adapter die Spielstände auf PC übertragen kann.
Euer treuer Leser
Kai Fischer (und nicht der von Echt)

N-ZONE: *Bereits als der GameCube der Öffentlichkeit vorgestellt wurde, präsentierte Nintendo auch einen Adapter, mit dem man Smartmedia-Karten als Ersatz für Memory-Karten verwenden können sollte. Leider hat man seitdem nichts mehr von diesem Adapter gehört. Möglicherweise lotet Nintendo ja neue technische Möglichkeiten aus. Wer weiß das schon?*

Steuerprobleme

Hi N-Zone-Team!
Ich bin ein GameCube-Besitzer der ersten Stunde. Die Spiele haben mich noch nicht so richtig vom Hocker gerissen. Aber ich warte auf den Herbst, in dem ja viele Shooter und Nintendo-Spiele erscheinen werden. Außerdem habe ich ein gewisses Problem mit dem Joypad: Wie soll man damit Ego-Shooter spielen? Meiner Meinung nach fehlt dem neuen Pad ein Z-Knopf an der Unterseite wie beim N64. Ich habe *007 – Agent im Kreuzfeuer* mal angespielt und fand es unverhältnismäßig kompliziert. Die *Turok 1*-Steuerung war das Optimum! Mich würde auch mal interessieren, ob es auch anderen so geht? Gibt es vielleicht Pläne eines Third-Party-Herstellers, eine ähnliche Lösung wie beim PS2-Pad für das N64-Pad zu basteln oder ein an das N64-Pad angelehntes? Vielen Dank.
Thorsten Eistert

N-ZONE: *Zwar leidet Jean-Reiner unter der Ego-Shooter-Krankheit und muss beim Spielen sicherheitshalber immer Tüten griffbereit haben, das liegt jedoch garantiert nicht an der Steuerung. Die Steuerung mit zwei Analogsticks ist zu Anfang natürlich gewöhnungsbedürftig, geht nach einer gewissen Spielzeit aber in Fleisch und Blut über. Jedoch wird man Ego-Shooter nicht zwingend mit den beiden Analogsticks spielen müssen. Dies liegt allein in der Entscheidung der Entwickler, die hier in Zukunft bestimmt mit der ein oder anderen cleveren Idee aufwarten werden.*

Depressiv

Hallo liebes N-ZONE-TEAM,
bitte druckt diesen Brief ab! Von mir wurde noch nie, weder in der N-ZONE noch in irgendeinem anderen Magazin, ein Leserbrief abgedruckt!
<heul>
Hier meine Fragen:
1. Ist für den GameCube ein Tanz- oder Musikspiel wie *DanceDance-Revolution* auf der PlayStation angekündigt? Wird es eine Tanzmatte geben?
2. Stimmt es, dass Acclaim ein

Music-Adventure namens *Mary Kate & Ashley* veröffentlichen wird? Ciao, euer

Johannes alias ChuChu

N-ZONE: *Gut, wir drucken deinen Leserbrief ab. Schließlich wollen wir nicht, dass du in Depressionen versinkst.*
1. Bisher ist leider nichts angekündigt. Allerdings sind wir uns sicher, dass es in Zukunft eine Tanzmatte für den GameCube geben wird. Schließlich gibt es auch schon eine Fußballmatte, die man für Fußballspiele nutzen kann.
2. Ja, es wird ein Mary-Kate-&-Ashley-Spiel für den GameCube erscheinen. Dabei handelt es sich um eine Art Party-Game im Stil von Mario Party.

Bedauerlich

Sehr geehrte N-ZONE-Redaktion! Zu meinem Bedauern musste ich feststellen, dass in der N-ZONE 09/02 nur die US-Version von *Resident Evil* getestet wurde. Kein Wunder also, dass sich viele Leser über Sie aufregen. Wieso können die Spielehersteller auch nicht direkt sagen, ob ein Spiel für den deutschen oder europäischen Markt geschnitten wird. Die Exklusivrechte an allen *Resident Evil*-Teilen für Nintendo sind für mich der einzige Grund, warum ich mir am 13. September den GameCube kaufen werde. Da das Spiel in Deutschland mit einer FSK-Einstufung ab 18 Jahren verkauft wird, gibt mir das als 29-Jährigen aber wahrscheinlich die Möglichkeit, in den Genuss einer ungekürzten Version zu kommen. Wie sieht es eigentlich mit *Resident Evil 2* aus? Wird dieses Spiel überhaupt in Deutschland auf den Markt kommen? Soviel ich weiß, ist es nämlich indiziert. Und irgendwo habe ich mal gelesen, dass *The Last Ninja* (C64, Amiga) für den GameCube erscheinen soll. Ist da was Wahres dran? Ansonsten verbleibe ich mit freundlichen Grüßen

Ahmet Caliskan

RESIDENT EVIL
Jill und Chris schlagen sich in Deutschland mit genauso viel Blut wie im Original herum. Doch was ist mit den anderen Teilen?

N-ZONE: *Wir hätten mit Sicherheit auch lieber die PAL-Version von Resident Evil getestet, leider haben wir bis zum Redaktionsschluss keine fertige Version erhalten. Da wir unseren Lesern aber zum Deutschland-Start einen Test präsentieren wollten und wir nicht davon ausgegangen sind, dass sich im Vergleich zu der NTSC-Fassung etwas ändert, haben wir uns entschlossen, die US-Fassung zu testen. Mittlerweile wissen wir, dass die deutsche Fassung englische Sprachausgabe und deutsche Bildschirmtexte bietet sowie NICHT zensiert wurde. Was Resident Evil 2 und 3 angeht, müssen deutsche Spieler noch bangen. Electronic Arts Deutschland verfügt noch über keinen Erscheinungstermin und weiß demzufolge auch noch nicht, ob die Titel hierzulande veröffentlicht werden. Speziell im Fall des indizierten zweiten Teiles scheint es uns fraglich, ob dieser den Weg nach Deutschland überhaupt finden wird. The Last Ninja wird zurzeit von Studio 3 für PS2, Xbox und GameCube entwickelt. Angeblich soll der Titel noch dieses Jahr erscheinen, bislang hat sich aber noch kein Publisher gefunden.*

Intelligenzbestie

Hallo liebe N-Zone-Redaktion, mein Bruder holt sich regelmäßig eure Zeitschrift und ist begeistert von ihr. Ich lese sie auch häufig und muss sagen, dass sie seit dem

INFO GAMECUBE-FAQ

Die wichtigsten Fragen zum GameCube

Da wir zum Thema GameCube immer wieder Zuschriften mit ähnlichen Fragen bekommen, wollen wir in unserem GameCube-FAQ gesondert darauf eingehen. So habt ihr alles Wissenswerte auf einen Blick!

Frage: Ich habe gelesen, dass man den GBA als Controller für den GameCube nutzen kann. Wie funktioniert das?
Antwort: Leider entspricht es nicht den Tatsachen, dass man den GBA als Controller-Ersatz verwenden kann. Allerdings wird es in Zukunft Spiele wie *Roll-O-Rama* geben, die speziell die Link-Möglichkeiten von GameCube und GBA nutzen. In diesem Spiel steuert ihr mit dem GBA eine Kugel über den Bildschirm. Fällt die Kugel von einer Plattform herunter, dürft ihr sie im Display des GBA weitersteuern. Auf der nächsten E3 plant Nintendo, weitere Spiele mit Link-Fähigkeit vorzustellen.

Frage: Warum habt ihr keine Poster mehr im Heft? Was ist aus den Sammelkarten geworden?
Antwort: Zusammen mit dem Layoutwechsel sind Poster und Sammelkarten aus dem Heft verschwunden. Dies ist jedoch keine Willkür unsererseits, sondern der Wille der meisten Leser. Weit über die Hälfte aller Leser haben sich gegen Poster und Sammelkarten ausgesprochen und sich für mehr redaktionellen Inhalt entschieden. Das ergab die Auswertung unserer Leserzeugnisse. Wenn es sich anbietet und ihr das befürwortet, werden wir jedoch auch wieder ein Poster beilegen.

Frage: Kann ich US-Spielstände auf meinem PAL-Cube nutzen?
Antwort: Leider sind US-Spielstände und PAL-Spiele nicht kompatibel. In der Regel weigert sich der GameCube, auf einer PAL-formatierten Memory Card US-Spielstände zu speichern und umgekehrt. Einige Memory-Karten wie die Thrustmaster Memory Card 59 sind jedoch in der Lage, gleichzeitig Spielstände aus NTSC- sowie aus PAL-Regionen zu speichern.

Frage: Wird es einen *Jet Force Gemini*-Nachfolger auf dem GameCube geben?
Antwort: Leider ist momentan kein Nachfolger angekündigt. Ähnlich scheint es mit einem Sequel zu *Conker's Bad Fur Day* auszusehen, die Pläne liegen bei Rare momentan auf Eis.

Frage: Wann kommen die neuen Farbvarianten des GameCube?
Antwort: Zurzeit gibt es keine Pläne, neue Farbvarianten für den GameCube in Europa zu veröffentlichen. Dies ergab eine Nachfrage bei Nintendo.

Frage: Kommt der Q vielleicht doch nach Deutschland?
Antwort: DVD-Fans sollten sich keine Hoffnungen machen. Momentan gibt es keine Pläne, den Q, die Mischung aus GameCube und DVD-Player, nach Deutschland zu bringen.

Frage: Wird es ein *Harvest Moon*-Abenteuer für den GameCube geben?
Antwort: Ja, *Harvest Moon: A Wonderful Life* ist für den GameCube angekündigt. Allerdings werdet ihr euch noch eine Weile gedulden müssen. Derzeit ist der Titel für eine Veröffentlichung im 2. Quartal 2003 in Japan angesetzt.

INFO STIMMEN AUS DEM FORUM

Forums-Geflüster

Neben unserer beliebten Leserbrief-Ecke bietet euch auch das N-ZONE-Forum die Möglichkeit der freien Meinungsäußerung. Dort könnt ihr euch informieren, mit anderen Usern diskutieren und eure Ansichten mitteilen. Unter der Adresse www.n-zone.de meldet ihr euch schnell und kostenlos an und schon dürft ihr loslegen! Der interessanteste Beitrag erscheint hier im monatlichen Forums-Geflüster.

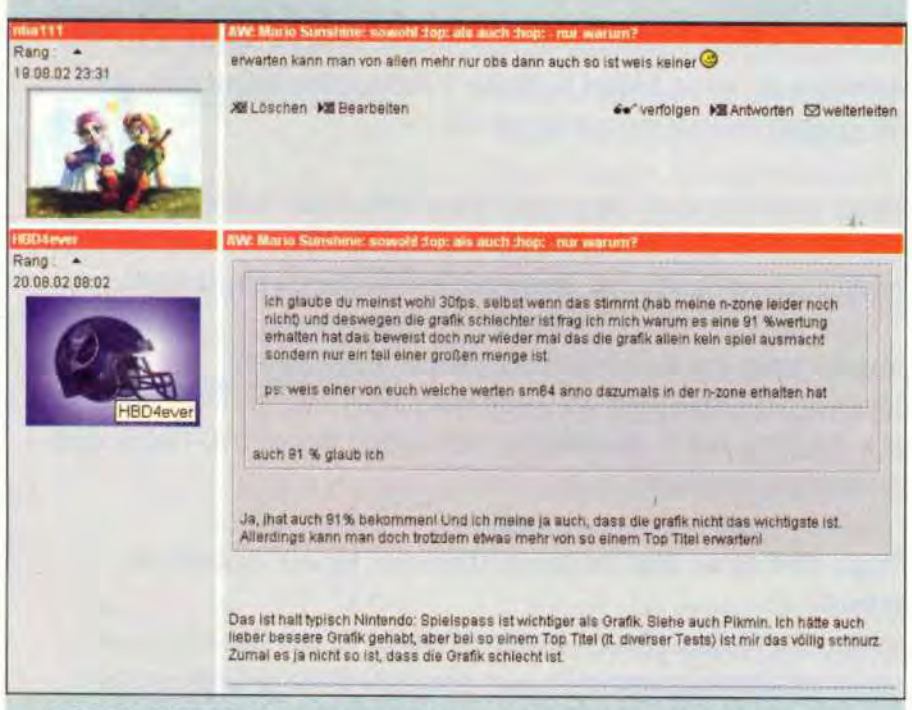
Forumsbeitrag des Monats von User HBD4ever zum Thema *Super Mario Sunshine*:

Super Mario Sunshine ist halt typisch Nintendo: Spielspaß ist wichtiger als Grafik. Siehe auch *Pikmin*. Ich hätte auch lieber bessere Grafik gehabt, aber bei so einem Top-Titel (laut diversen Tests) ist mir das völlig schnurz. Zumal es ja nicht so ist, dass die Grafik schlecht ist.

MysterioMadnessMan: Ich habe heute die neue N-ZONE-Ausgabe erhalten und hab mich natürlich sofort auf den Importtest von *Super Mario Sunshine* gestürzt! Ich wusste ja, dass das Spiel nicht die Grafik eines *Rogue Leader* oder *Halo* bieten würde, aber was ich da lesen musste, hat mich schon etwas erschreckt! Das Game läuft laut Fabian lediglich mit 30 fps und die Texturen sind zum Teil absolut nicht GC-würdig! Ich finde das schon recht merkwürdig: *Mario* ist endlich mal ein Game, dass etwas länger motiviert (über 30 h) und es gibt nicht mal bei den großen Arealen Ladezeiten, aber anscheinend ist das nur auf Kosten der Grafik realisierbar! Dabei dachte ich, dass der GameCube noch lange nicht an seiner Grenze ist!? Und ich dachte, dass der kleine Umfang bei z. B. *Luigi's Mansion* oder *Pikmin* nicht auf die „kleinere" GC-Disk zurückzuführen ist!? Und selbst wenn es so wäre, hätte man *Mario* doch auch auf 2 Disks packen können! Irgendwie ist das schon komisch …

MettyWurst: ... und wenn *Super Mario Sunshine* alles bisher Dagewesene in den Schatten stellt, in 3D kommt mir der Klempner nicht ins Haus. Da hole ich mir lieber alle *Mario*-Spiele für den GBA oder krame mein SNES wieder hervor. In 2D sind mir *Mario* und Co. tausendmal lieber ...

N-ZONE: *Super Mario Sunshine* erregt auch bei uns im Forum die Gemüter. Doch wir können euch versichern, wer *Super Mario 64* liebt, wird auch mit *Super Mario Sunshine* glücklich werden. Die Grafik von *Super Mario Sunshine* weist sicher die ein oder andere schlechte Textur auf, deswegen ist sie aber noch lange nicht schlecht, wie auch unsere Grafikwertung von 84 Prozent beweist! Der relativ geringe Umfang bei *Pikmin* oder *Luigi's Mansion* ist nicht auf die GameDisc zurückzuführen, sondern allein auf die Entscheidung der Entwickler. Der GameCube ist ganz sicher noch lange nicht an seinen Grenzen.



TOLLER BEITRAG In unserem Forum könnt ihr euch mit anderen N-ZONE-Lesern und der Redaktion austauschen.

Relaunch wirklich sehr gut geworden ist. Kompliment! Trotzdem stören mich einige Dinge: Z. B. sind da eure Titelthemen. Die Spiele, die ihr vorstellt, sind absolute Kracher, keine Frage. Es ist jedoch nicht schön, wenn sie sich so häufig wiederholen. *Resident Evil* hattet ihr erst als Import, dann als deutsche Version als Covermotiv auf eurer Zeitschrift. Das zeigt auch, dass es nur wenige richtige GameCube-Knaller gibt. Zudem wird in euren Tests etwas zu häufig die Wertung „Super" vergeben. Bei einigen Spielen geht es scheinbar nach dem Motto: „Das wird doch eh ein Hit." Ansonsten kann ich nur sagen: Macht weiter so! Zum Schluss noch eine andere Frage: Gibt es in *Super Mario Sunshine* auch intelligente Gegner? Meistens handelten diese nämlich immer nach dem gleichen Prinzip. Das war in alten NES- und SNES-Zeiten normal, aber heute wäre ein realistisches Verhalten der Umwelt möglich. Aber Nintendo wird wahrscheinlich das Spielprinzip eher traditionell halten, anstatt das moderne Gegnerverhalten aus (Schleich-)Shootern wie *Metal Gear Solid 2* oder *Halo* zu kopieren.

Philipp Sickmann

N-ZONE: *Wir berichten ausführlich über Spiele, die von Interesse für einen Großteil der Leser sind. Klar, dass wir dann auch umfassend über Resident Evil berichten. Wir teilen die Ansicht aber nicht, dass es nur wenige echte Knaller gibt. Bei Spielen wie Resident Evil, Super Mario Sunshine, Eternal Darkness, Starfox Adventures und Metroid Prime wird die Auswahl in den nächsten Monaten mit Sicherheit nicht leicht fallen. Hinzu kommen ja noch Titel wie beispielsweise Freekstyle, Aggressive Inline, Need for Speed: Hot Pursuit 2, Mario Party und Wario World, die ebenfalls viel Spielspaß versprechen. Wir freuen uns jedenfalls auf die kommenden Monate! Und ein „Super" bekommen von uns nur herausragende Titel, bei denen wir ganz sicher sind, dass sie – sobald sie erscheinen – eine Wertung um 90 Prozent wert sind. Kommen wir zu deinem letzten Punkt. Du findest die Gegner in Super Mario Sunshine nicht intelligent genug? Dir ist wohl Super Mario Sunshine noch nicht schwer genug, hm? Dir reicht es wohl nicht, zum zehnten Mal in den Tod zu stürzen, weil du es einmal mehr nicht geschafft hast, deinen Sprung richtig zu timen und die Plattform zu treffen. Nein, du möchtest auch noch Gegner, die dir weiter zusetzen, wenn du nur noch eine rote Münze einsammeln musst, aber leider schon mit einer Hand an einem Vorsprung hängst und eh schon abzustürzen drohst. Nun, dann musst du dich wohl noch bis zum Einstein-Cheat gedulden, welcher die Intelligenz der Gegner erhöht, oder auf das nächste Mario-Abenteuer hoffen.*

Die zwei Türme

**Hallo N-ZONE,
ich habe da eine Frage, die mich brennend interessiert. In Ausgabe 07/02 habt ihr ein Preview zu *Herr***

LAUNIG Diverse Partyspiele können zu Zwist zwischen Freunden führen.

der Ringe: Die zwei Türme gebracht. Erst kürzlich habe ich ein weiteres Preview in einem anderen Magazin gesehen. Doch in der N-ZONE 09/02 schreibt ihr, dass *Herr der Ringe: Die zwei Türme* nicht mehr für den GameCube erscheint. Wie ist denn nun der endgültige Stand der Dinge?

Jochen Weiß

N-ZONE: *Als wir kurz nach der E3 Die zwei Türme vorgestellt haben, wurde uns von EA versichert, dass der Titel auch für den GameCube kommt. Doch schon wenig später hieß es auf einem Event, dass der Titel nur für die PlayStation 2 und den Game Boy Advance erscheinen wird. Sony weiß natürlich um die Zugkraft dieser Lizenz und hat sich offenbar eine zeitliche Exklusivität des Titels erkauft. GameCube-Besitzer werden genau wie Xbox- und PC-Spieler vorerst leer ausgehen. Eine erneute Nachfrage bei Electronic Arts ergab, der Titel werde definitiv noch auf dem GameCube erscheinen. Nur wann, das ist noch die große Frage.*

Beckmesserei?

Hallihallo N-ZONE!
In der letzten Ausgabe habe ich mit Interesse eure Rubrik „Fehlerteufel" verfolgt. Doch was zum Teufel hat es mit der Beckmesserei auf sich?

Martin Rehmer

N-ZONE: *Sixtus Beckmesser war ein Nürnberger Meistersinger des 16. Jahrhunderts. In Richard Wagners Oper Die Meistersinger von Nürnberg von 1868 wurde er als kleinlicher Kunstrichter hingestellt. Seitdem gilt der Begriff Beckmesser als Urbild für Haarspalterei. Auch wenn bei unseren Fehlerteufeln nicht immer alles Haarspalterei ist, passt das Wort Beckmesserei wunderbar zu unserer neuen Rubrik.*

Nah am Hungertod

Hallo Jungs, hallo Alexandra!
Es gibt für mich nur einen Grund, warum ich mir immer wieder eine Konsole von Nintendo anschaffe. Der Grund liegt darin, dass ich bei Nintendo immer wieder Spiele finde, die ein so einzigartiges, ausgefeiltes, geniales und auch innovatives Gameplay aufweisen. Ein Beispiel ist *Mario Kart*, um das es auch in meinem Brief geht. Kaum ein anderes Spiel für Nintendos jetziges Flaggschiff wünsche ich mir mehr als *Mario Kart*. Dafür gibt es mindestens drei gute Gründe:
1. Welches andere Spiel bietet so viel und lange anhaltenden Mehrspielerspaß wie *Mario Kart*? Es gab Tage, da habe ich schon fast vergessen, mich zu ernähren – so vertieft war ich in dieses Spiel. Natürlich zusammen mit meinen Freunden, denen es nicht anders erging.
2. Wenn dieses Spiel erscheint, gibt es für mich keinen Grund, nicht auch noch die letzten drei Joypads zu kaufen. Ich hoffe, andere N-ZONE-Leser verstehen, was ich meine?
3. Es gibt kein besseres Spiel, seiner Schadenfreude freien Lauf zu lassen. *Mario Kart* ist einfach Kult! Bitte macht mich glücklich und berichtet, dass es bald ein *Mario Kart* für den GameCube geben wird!

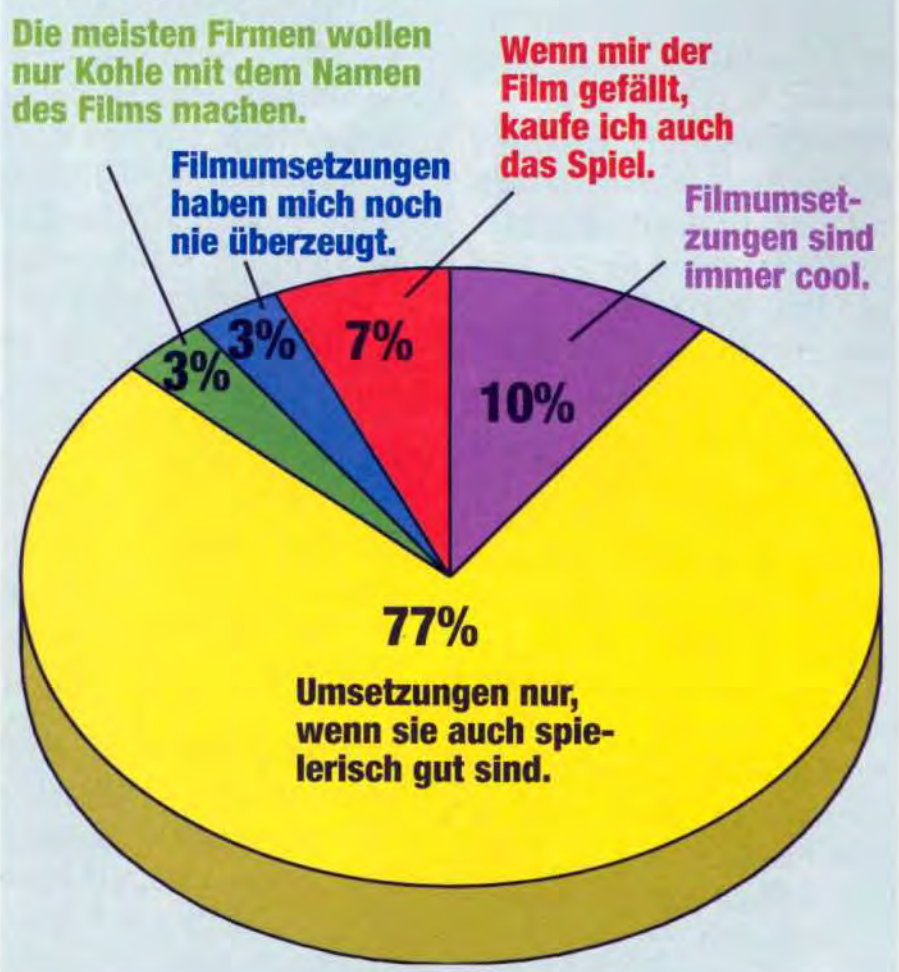
Markus Hellfeuer

N-ZONE: *Jaja, Videospiele treiben manchmal schon seltsame Blüten. Gerade aus dem videospielverrückten Japan hat man da schon merkwürdige Gerüchte gehört. Angeblich ist eine Gruppe von Jugendlichen plötzlich verschwunden. Erst Wochen später sind sie wieder aufgetaucht, als ein übler Geruch aus einer Junggesellenwohnung drang. Ein Nachbar rief die Polizei und man fand die Verschwundenen tot in der Wohnung liegen. Der Kühlschrank war prall gefüllt (besonders von dem dicken Pelz, der sich mittlerweile dort ausgebreitet hatte) und doch schienen alle verhungert zu sein. Nur der Fernseher und eine Videospielkonsole liefen noch. Auch ganze Freundschaften sollen an Videospielen schon zerbrochen sein. Ein 20-Jähriger sagte angeblich in einer japanischen Talkshow, dass er seinen ehemals dicksten Kumpel nie wieder sehen wolle, da er beim Videospielen immer den Kürzeren ziehen würde. Des Weiteren gibt es wohl Studien, die belegen, dass man in Krankenhäusern kurz nach der Veröffentlichung von Spielen wie Mario Kart einen Anstieg von Kratz- und Bisswunden, Prellungen sowie Hand- und Armbrüchen feststellte. Falls die GameCube-Version irgendwann erscheint, könnte es möglicherweise wieder ähnliche Zustände geben. Japanische Krankenhäuser bereiten sich Gerüchten zufolge jedenfalls jetzt schon auf den Ernstfall vor, denn Nintendo ist ja immer wieder für eine Überraschung und die plötzliche Veröffentlichung eines Geheimtitels bekannt.*

INFO UMFRAGE-ERGEBNIS

Filmumsetzungen? Nicht um jeden Preis!

In der letzten Umfrage konntet ihr eure Meinung zum Thema Filmumsetzungen abgeben. Die überwältigende Mehrheit möchte nur dann Filmumsetzungen für ihre Konsole sehen, wenn sie gut gemacht sind. Zehn Prozent finden Filmumsetzungen super und sieben Prozent kaufen sich direkt das Spiel, wenn ihnen der Film gefällt. Jeweils drei Prozent sind der Meinung, dass die Firmen entweder nur Geld scheffeln wollen, oder dass Filmumsetzungen schlecht sind.



INFO FEHLERTEUFEL

Beckmesserei des Monats

Seit letzter Ausgabe präsentieren wir euch hier unsere Rubrik „Fehlerteufel". Hier werden die Redakteure öffentlich an den Pranger gestellt, damit die Fehler der vergangenen Ausgabe auch ja nie wieder passieren!

Platz 1: N-ZONE-Leser, die im Sommerurlaub waren und die 8er-Ausgabe verpasst haben, werden sich freuen, Besitzer der letzten vier Ausgaben dagegen fluchen. Leider ist auf der N-ZONE 09/02 der gleiche Heftrücken wie auf der 8er-Ausgabe gewesen. Ein nicht zu korrigierender Fehler. Sorry!

Platz 2: Der für die Komplettlösung von *Resident Evil* zuständige Redakteur wurde wohl kurz vor Fertigstellung des Artikels von einem Zombie gebissen. Nur so konnte nicht auffallen, dass in dem Unterschiedskasten zwischen Jill und Chris die Namen vertauscht waren (S. 87).

Platz 3: Vielleicht hätte Jens doch nicht versuchen sollen, die waghalsigen Stunts aus *Aggressive Inline* nachzumachen. Das Ergebnis war, dass er dachte, es handele sich bei *Aggressive Inline* um eine Umsetzung für den GBA (S. 46, Konvertierungs-Check). Selbstverständlich handelt es sich um eine Umsetzung für den GameCube.

KLEINANZEIGEN

VERKAUFE NINTENDO 64

N64 für 50,- €, Mario Kart 19,- €, WCW/NWO Worldtour 19,- €. Verkaufe auch Rare-Magic-Karten für 2,- € je Stück. Alle Artikel gut erhalten, Tel.: 02684-8855.

Verkaufe N64 + 3 Controller + 2 Rumble Paks + 2 Memory Cards + 4 Spiele ISS 64, ISS 98, ISS 2000, Chary Blasts für 250 Euro, Tel.: 0160-91874081.

Verkaufe: N64 + 2 Controller Paks + Exp. Paks + Lenkrad + 8 Spiele (Diddy Kong Racing u. a.), das Ganze für 100,- €, Tel.: 07951-42523.

Verkaufe N64, 2 Controller, Exp., Transf. Pak, M-Card, 7 Spiele (M-Land, M-Kart, P-Stadium, M-Party, Zelda 1, Banjo-K., Glover) zus. 187,- €, auch einzeln, Tel.: 089-365617, Philip.

Verkaufe: N64 + 2 Controller + 10 Spiele (Turok 3, Shadow Man, ISS 2000, Pod Racer, u. v. m.) + Memory Card für 200,- € VB, Tel.: 0175-5922161.

SUCHE NINTENDO 64

Suche für das N64 Paper Mario. Zahle mindestens 20,- €. Ruft an unter Tel. 0261-17489, Max.

Suche N64 mit Controller, Memory Card, Zelda 1+2, Super Mario 64 und Paper Mario für 120,- €. Tel.: 0421-2436846, fragt nach Marcel.

VERKAUFE GAMECUBE

Verkaufe für GameCube das Spiel Wave Race Blue Storm für 30,- €, Tel.: 02433-60899, Daniel.

007 - A. i. K, Tarzan für je 45,- €. Tausche auch gegen Bloody Roar, Simpsons R. R., Star Wars R. S. 2, Luigi's Mansion, Tel.: 07132-16757.

Spiele für GC Luigi, Tarzan, Star Wars je 40,- €, zusammen 80,- € + evtl. Nachnahmegebühr, Tel.: 0179-1173340.

Verkaufe Donald Duck Quack Attack für je 20,- € und Spider-Man für 30,- €, Tel.: 07152-59041.

S. S. B. M., Sonic A. 2. Battle, ISS 2, THPS 3 für je 50,- €. Suche James Bond, MOH: Frontline, Resident Evil, Der Anschlag, Tel.: 08667-7839.

TAUSCHE GAMECUBE

Tausche Extreme G 3 Racing, kaum gespielt mit Verpackung, gegen Rouge Leader und andere GC-Spiele, Tel.: 08141-71425.

Tausche LM gegen THPS 3 oder ich zahle dafür 30,- €, suche auch SNES-Spiele. Tel.: 089-3102952.

SUCHE SUPER NINTENDO

Suche sämtliche Micky-Mouse-Spiele für den SNES und zahle gut!!! Tel.: 02103-2106, fragt nach Christian.

VERKAUFE GAME BOY

Bomb Jack, Lost World, Die Schlümpfe 1+3, Asterix, Pac in Time, Mole Mania, Hugo 2, Wario Land 2, ADV. Island zu je 10,- €, alle mit Schutzhüllen, die meisten mit Anleitung, Tel.: 0242-42895.

SUCHE GAME BOY

Suche günstige GBC (bl. o. gr.), günst. Pokémon Kr. und Celebi. Tausche auch gegen Mem. Melde dich bitte unter Tel. 0170-9933112.

Suche dringend Super Mario Land 2 und Wario Land 2. Biete je 25,- €, Tel.: 0471-88336, fragt nach Peer.

Suche Dragon Quest Monsters für GBC, Tel.: 034494-80693. Bin zwischen 16-19 Uhr erreichbar.

VERKAUFE GAME BOY ADVANCE

Verkaufe Rayman + GT Advance Championship Racing je 25,- €, beide zusammen 45,- €. Verkaufe PC-Spiele Motoracer 3VB 20,- €, Tel.: 05331-44891.

Jurassic Park 3 Park Builder für 20,- €, GBC Mission Impos für 15,- €, Pokémon Gelb + Gold beide mit Spieleberater für je 15,- €, Tel.: 02424-2895.

TAUSCHE GAME BOY ADVANCE

Tausche Golden Sun oder Tekken Advance! Alles Top-Zustand. Tel.: 07528-1473, fragt nach Peter.

Tausche GBA-Spiele Golden Sun für Street Fighter 2 und tausche auch Castlevania für ein GBA-Spiel. Tel.: 0160-99587849, jederzeit.

VERKAUFE SONSTIGES

Verkaufe alle meine Pokémon-Karten, insgesamt 707 Karten wie z. B. Lugia oder Schimmerndes Kabutops im Set oder einzeln, Tel.: 03433-741805.

SUCHE SONSTIGES

Fan sucht Videospiele & Spielkonsolen aller Nintendo-, Sony- und Sega-Systeme sowie X-Box – gerne auch komplette Sammlungen, CALL: Michael 0710-5856780.

Suche Bubble Bobble für GBC oder PSone. Melanie Kottenstedte, Am Försterberg 12, 32805 Horn – Bad Meinberg.

TAUSCHE SONSTIGES

Tausche PlayStation 1 mit 2 Controllern, Memory Card und 125 Spiele gegen N64, Tel.: 06784-981665.

CLUBS

Suche Mitglieder für meinen Ranma-½-Club (13-15 in der Nähe von Celle). Schreibt an: Marc Siewert, Marienwerderallee 45, 29225 Celle (mit Porto).

COUPON PRIVATE KLEINANZEIGEN

Bitte veröffentlichen Sie in der nächsten erreichbaren Ausgabe von N-ZONE den folgenden Kleinanzeigentext unter der Rubrik:

❑ Suche GameCube	❑ Verkaufe GameCube	❑ Tausche GameCube
❑ Suche Nintendo 64	❑ Verkaufe Nintendo 64	❑ Tausche Nintendo 64
❑ Suche Super Nintendo	❑ Verkaufe Super Nintendo	❑ Tausche Super Nintendo
❑ Suche Game Boy Advance	❑ Verkaufe Game Boy Advance	❑ Tausche Game Boy Advance
❑ Suche Game Boy	❑ Verkaufe Game Boy	❑ Tausche Game Boy
❑ Suche Sonstiges	❑ Verkaufe Sonstiges	❑ Tausche Sonstiges
❑ Clubs		

Private Kleinanzeigen: maximal vier Zeilen mit je 35 Buchstaben, inklusive Absender. Postlageradressen nicht möglich! Bei Angeboten: Ich bestätige, dass ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze. € 3,- liegen ❑ in bar / ❑ als Scheck bei. Bitte keine Briefmarken!

Name

Anschrift

Datum Unterschrift

Schicken Sie den Coupon (oder eine Kopie davon) an nachfolgende Adresse: **COMPUTEC MEDIA, N-ZONE, Kennwort: Kleinanzeigen, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth**

Angaben und Adressen werden gemäß dem Datenschutz getrennt voneinander bearbeitet.

- Es dürfen keine indizierten Spiele, Raubkopien oder Boot-Chips angeboten werden. Anzeigen mit entsprechendem Inhalt werden nicht veröffentlicht.
- Es werden keine Anzeigen veröffentlicht, in denen indizierte Spiele mit verändertem Namen erwähnt werden.
- Der Verlag übernimmt keine Verantwortung für aus Kleinanzeigen folgende Rechtsgeschäfte.
- Jede private Kleinanzeige kostet 3 Euro. Dieser Betrag muss in bar oder als Scheck beigelegt werden. Briefmarken können leider nicht akzeptiert werden.
- Gewerbliche Kleinanzeigen sind in dieser Rubrik nicht gestattet.
- Es werden nur Kleinanzeigen veröffentlicht, in denen die Adresse und Telefonnummer einwandfrei zu lesen ist. Bei Unklarheiten muss zum Schutz anderer Personen auf einen Abdruck verzichtet werden.

CHEATS & CODES

FABIAN SLUGA
22, Volontär

Beach Spikers

PASSWÖRTER Der Platz für knackige Frauen, große Bälle und frische Passwörter

Neben Passwörtern für das Spiel mit den **knackigsten Frauen** auf dem GameCube präsentieren wir euch neue Cheats zu Sega Soccer Slam und SSX Tricky sowie einen Gag zu Super Mario Sunshine.

Trotz der simplen Steuerung ist *Beach Spikers* ein Spiel, welches auch viel spielerische Tiefe zu bieten hat. Hinzu kommt, dass so mancher Mann von den hübschen virtuellen Hauptdarstellerinnen wohl nicht genug bekommen kann. Wer sich dennoch irgendwann an den Bikini-Figuren satt gesehen hat, der kann sich in der World Tour sein eigenes Team zusammenstellen. Da kommt es gerade recht, dass Sega noch ein paar Outfit-Schmankerl in *Beach Spikers* eingebaut hat. Um diese freizuschalten, müsst ihr als Namen einfach die folgenden Passwörter eingeben.

STRANDZUKUNFT **Gebt als Name ARAKATA ein und schon erhaltet ihr das abgefahrene Space-Outfit.**

WELTREISE **Um die Passwörter aktivieren zu können, müsst ihr in der World Tour ein Team kreieren.**

Daytona-USA-Outfit:
Um in den Genuss eines schmucken Daytona-USA-Bikinis zu kommen, müsst ihr als Name DAYTONA eingeben. Schon stehen euch die Uniformen 107 + 108 zur Auswahl.

Fighting-Vipers-Outfit:
Um dieses Outfit freizuschalten, gebt ihr als Name einfach FVIPERS ein. Schon stehen euch die Uniformen 109 + 110 sowie das Haar 75 und das Gesicht 51 zur Verfügung.

Space-Channel-5-Outfit:
Dieses etwas freakige Outfit schaltet ihr mit dem Name ARAKATA frei. Schon gehören euch die Uniformen 111 bis 113, das Haar 76 und das Gesicht 52.

Phantasy-Star-Online-Outfit:
Ihr steht auf spitze Ohren? Dann müsst ihr als Name einfach PHANTA2 eingeben und ihr könnt eure weiblichen Volleyball-Stars mit den Uniformen 114 + 115, dem Haar 77 und dem Gesicht 53 verzieren.

Sega-Outfit:
Wer lieber in einem schicken Sega-Outfit spielt, der sollte als Name OHTORRI eintippen. Schon können sich eure Strand-Nixen in den Uniformen 116 + 117 in den Sand schmeißen.

Virtua-Cops-Outfit:
Wer die Konkurrenz allein durch den Anblick der Polizei lähmen möchte, der sollte als Name JUSTICE eingeben. Schon erhalten eure Spielerinnen die Uniformen 105 + 106 sowie die Sonnenbrille 94.

Sega Soccer Slam

CHEATCODES **Noch mehr Cheats für die witzigsten Fußballer der Welt**

Die neuen Cheats zu *Sega Soccer Slam* sorgen für noch mehr Spaß mit dem ohnehin schon witzigen Fußballspektakel. Neben dem Freischalten sämtlicher Stadien könnt ihr auch mit alternativen Teams antreten. So kämpfen dann auch mal Frösche gegen Skelette. Eingeben müsst ihr die Cheats übrigens im Titelbildschirm.

Alternatives El-Fuego-Team:	X, X, ↓, ↓, →, ←
Alternatives Spirit-Team:	Y, Y, ↓, ↓, ←, →
Alternatives Sub-Zero-Team:	Y, Y, ↓, →, ←, ↑
Alternatives Toxic-Team:	Y, X, ↓, ↑, ↑
Alternatives Tsunami-Team:	X, Y, ↓, ↑, →, ←
Alternatives Volta-Team:	Y, X, ↓, ↑, ↓, ↑
Jungle-Canopy-Stadion:	L, R, ↑, ↓, ←, →, X, Y
Pacific-Atoll-Stadion:	↑, ↑, ←, ←, Y, Y
Reactor-Core-Stadion:	↑, ←, ←, →, X, Y
Riviera-Ruins-Stadion:	↑, ↓, ↓, →, Y, X
Tribal-Oasis-Stadion:	L, R, ↑, ↑, ↓, ↓, X, X

DIABOLISCH Einmal als Dämon auftreten – da macht das Fußballer-Leben gleich richtig Spaß.

KNOCHENARBEIT Manchmal geht Fußball echt auf die Knochen.

ENERGIE Im Titelmenü aktiviert ihr die Codes.

TIEFGEKÜHLT Da läuft es dem Alien eiskalt den Rücken herunter.

INFO CHEATREGISTER

Hier findet ihr eine Übersicht über die Cheats & Codes der letzten Ausgaben.

GameCube:

Batman: Vengeance	03, 05/2002
Cel Damage	05/2002
Crazy Taxi	09/2002
Dave Mirra Freestyle BMX 2	05/2002
Extreme-G 3	02, 03, 09/2002
Gauntlet: Dark Legacy	06/2002
Jeremy McGrath's Supercross World	08/2002
Legends of Wrestling	08/2002
Luigi's Mansion	11/2001
Madden NFL 2002	07/2002
NBA 2K2	06/2002
NBA Courtside 2002	07/2002
NBA Jam 2002	07/2002
NBA Street	06/2002
NHL Hitz 2002	05/2002
Pikmin	07/2002
Sega Soccer Slam	06/2002
Spider-Man: The Movie	07/2002
SSX Tricky	09/2002
Star Wars Rogue Sq. II	01, 05, 07, 08/2002
Super Smash Bros. Melee	02, 06, 09/2002
The Simpsons: Road Rage	02, 05/2002
Tony Hawk's Pro Skater 3	01, 05/2002
Wave Race: Blue Storm	01, 06, 09/2002

Game Boy Advance:

Alienators	03/2002
Army Men Advance	08/2001
Atlantis	03/2002
Batman Vengeance	02/2002
Britney's Dance Beat	07/2002
Dark Arena	04, 07/2002
Die Monster AG	04/2002
Donald Duck Adv@nce	03/2002
Doom	01/2002
Driven	04/2002
E.T. Der Außerirdische	04/2002
Ecks vs. Sever	03/2002
Fire Pro Wrestling	12/2001
F-14 Tomcat	08/2002
Golden Sun	04/2002
Gradius Advance	01/2002
GT Advance Championship Racing	08/2001
GT Advance 2: Rally Racing	08/2002
Ice Age	05, 09/2002
Inspector Gadget: Advance Mission	02/2002
Iridion 3D	09/2001
Lady Sia	12/2001
Men in Black: The Series	11/2001
NBA Jam 2002	07/2002
Pac-Man Collection	01/2002
Peter Pan	09/2002
Pitfall: The Mayan Adventure	10/2001
Planet der Affen	03/2002
Rayman Advance	09/2001
Ready 2 Rumble Boxing: Round 2	09/2001
Scooby-Doo und die Cyber-Jagd	04/2002
Shaun Palmer's Pro Snowboarder	03/2002
Sonic Advance	04/2002
Space Invaders	05/2002
Spider-Man: Mysterio's Menace	12/2001
Spyro: Season of Ice	03/2002
Star Wars Episode II	08/2002
Star Wars: Jedi Power Battle	03/2002
The Scorpion King	09/2002
Tom und Jerry: Der magische Ring	08/2002
Tony Hawk's Pro Skater 2	08/2001

CT Special Forces

PASSWÖRTER **Freie Charakter- und Levelwahl**

Um bei *CT Special Forces* vor jeder Welt den Charakter wählen zu können, müsst ihr die folgenden Passwörter eingeben:

Welt 1:	0202
Welt 2:	1408
Welt 3:	2704
Welt 4:	0108

REISELUSTIG Praktischerweise kommt ihr mit den Passwörtern auch in jede Welt.

WÄHLERISCH Mit den Passwörtern könnt ihr zwischen den Charakteren frei wählen.

SSX Tricky

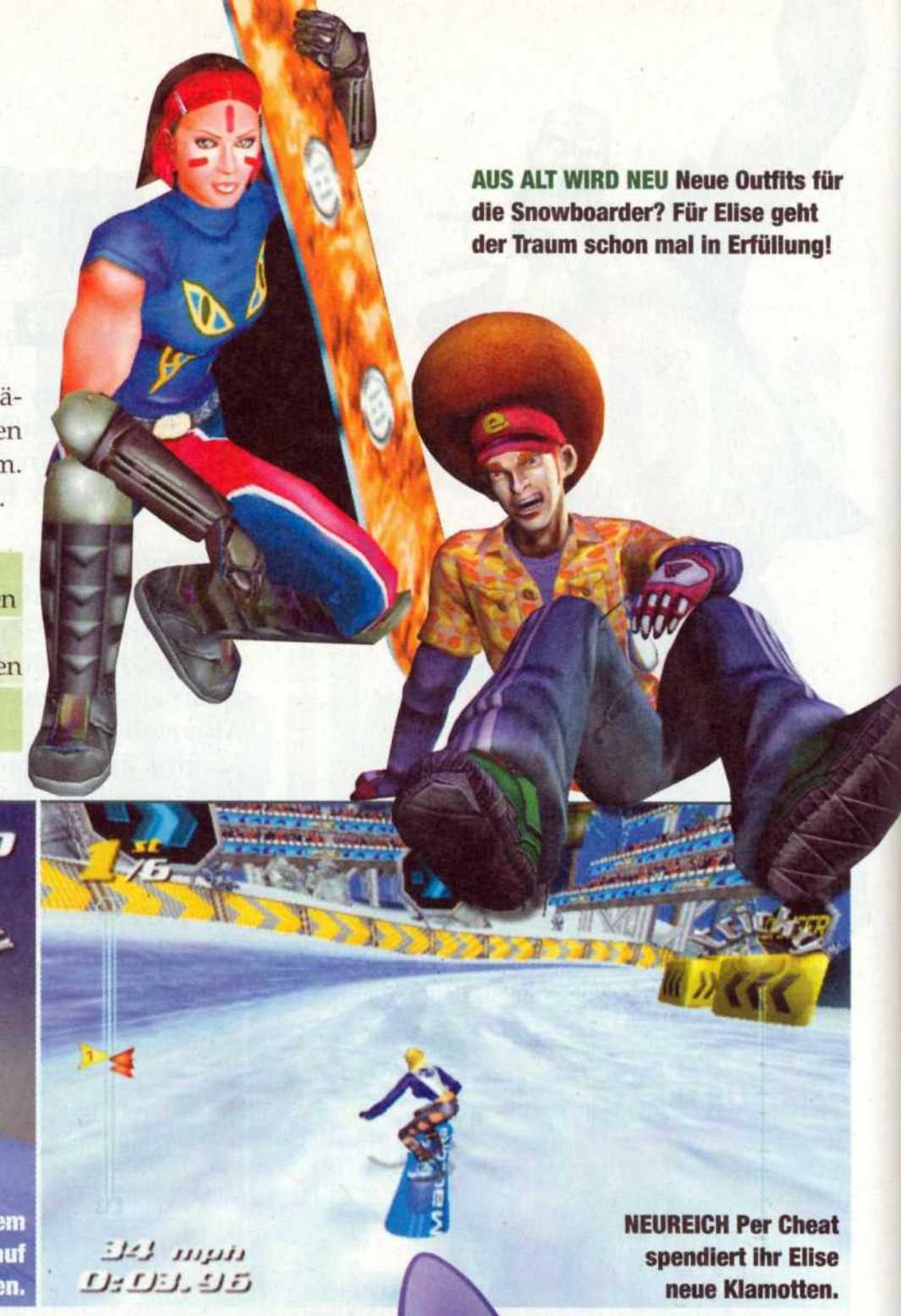
CHEATCODE Alle Kurse, alle Boards, alle Charaktere

Konnten wir euch in der letzten Ausgabe bereits den Cheat präsentieren, mit dem man Mix Master Mike freispielt, gibt es diesen Monat neue Cheats. Aktivieren könnt ihr diese im Titelbildschirm. Ein Sound signalisiert euch, wenn ihr alles richtig gemacht habt.

Alternatives Elise-Kostüm:
L+R gedrückt halten, A, A, Z, X, X, Z, B, B, Z, Y, Y, Z, L+R loslassen

Maximale Werte:
L+R gedrückt halten, B, B, Z, B, B, Z, A, A, Z, A, A, Z, L+R loslassen

Mastercheat:
L+R gedrückt halten, A, B, Z, X, Y, Z, B, Y, Z, X, A, Z



AUS ALT WIRD NEU Neue Outfits für die Snowboarder? Für Elise geht der Traum schon mal in Erfüllung!

GLÜCKSGEFÜHLE Mit dem Mastercheat könnt ihr auf alle Strecken zugreifen.

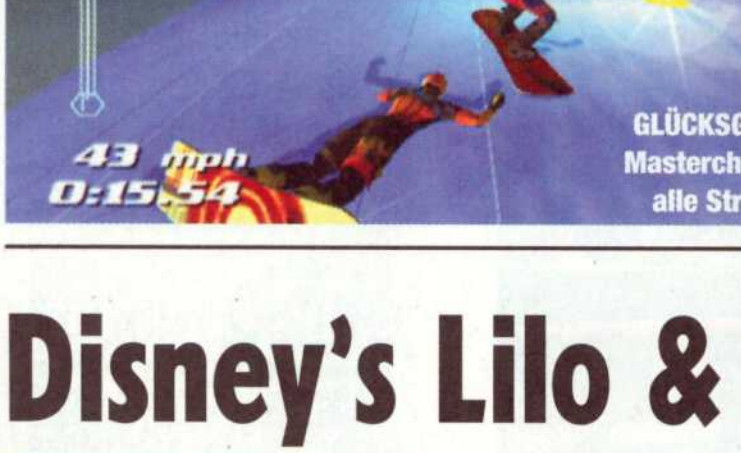
NEUREICH Per Cheat spendiert ihr Elise neue Klamotten.

Disney's Lilo & Stitch

PASSWÖRTER Zugriff auf sämtliche Levels

Im Kino sorgten *Lilo & Stitch* für zahlreiche Lacher. Und auch die GBA-Umsetzung überzeugte – vor allem wegen der sehr guten Grafik. Geärgert haben dürften sich lediglich diejenigen, die an einer Stelle nicht weitergekommen sind. Aber kein Problem, hier präsentieren wir euch die Passwörter zu der Disney-Umsetzung.

Level:	Passwort:
Strand	Stitch, Stitch, Stitch, Stitch, Stitch, Stitch, Stitch
Alien-Mutterschiff	Ufo, Scrump, Stitch, Rakete, Rakete, Scrump, Stitch
Weltraumkreuzer	Lilo, Rakete, Stitch, Rakete, Rakete, Scrump, Stitch
Schrottplatz	Ufo, Rakete, Stitch, Rakete, Rakete, Scrump, Stitch
Flucht	Stitch, Scrump, Ufo, Kanone, Rakete, Scrump, Ufo
Rettung	Blume, Scrump, Ufo, Kanone, Kanone, Kanone, Ufo
Letzter Level	Stitch, Rakete, Blume, Kanone, Kanone, Ananas, Stitch
Abspann	Ananas, Ananas, Ananas, Ananas, Stitch, Stitch, Stitch



WARPSPRUNG Mit dem richtigen Passwort könnt ihr direkt zur Rettung von Lilo einschreiten.

KORREKT Wer keine Lust hat, alles freizuspielen, der ist hier genau richtig.

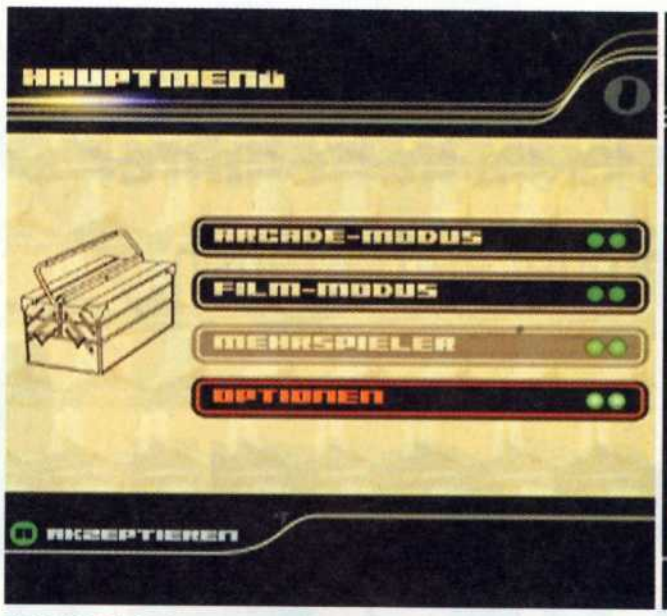
ZUM KNUDDELN Lilo rettete Stitch aus dem Tierheim. Doch wird Stitch Lilo vor den Außerirdischen retten? Mit unseren Passwörtern spart er sich die Rettungsaktion!

Driven

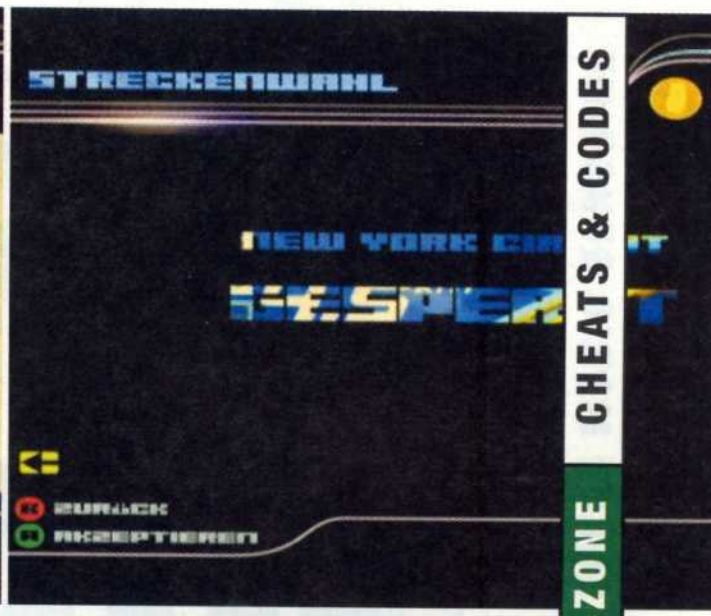
CHEATCODES Alle Autos, alle Strecken, alle Videos

Wer bei *Driven* nicht die Geduld hatte, alles freizuspielen, kann nun aufatmen. Mit unseren Cheatcodes erhaltet ihr alle Strecken, alle Autos und einiges mehr. Eingeben müsst ihr die Cheats im Hauptmenü. Habt ihr alles richtig gemacht, hört ihr kurz einen Motor aufheulen.

Alle Strecken:	↑, ↑, ←, ↓, ←, →, →, ↑
Alle Autos:	↑, ↓, →, →, ←, ↑, ↑, ↓
Alle Videos:	↓, ←, ↑, →, →, ↑, ↓, ←
Arcade-Championship:	→, ←, ↑, →, ↓, ↓, ←, ←
Multiplayer-Championship:	←, ↓, ←, ↑, →, ←, ↓, →



START FREI Eingeben müsst ihr die Cheats im Hauptmenü. Schon hat das lästige Freispielen ein Ende und die Konkurrenz kann einpacken.



STRECKE GESPERRT? Mit unseren Cheatcodes gehören diese Bilder der Vergangenheit an.

Super Mario Sunshine

TIPP Sonnenbrille und Hawaiihemd für Mario

Passend zum PAL-Start am 4. Oktober können wir euch direkt einen kleinen Spaß zu *Super Mario Sunshine* präsentieren. Seit seinem ersten Spielhallen-Auftritt hat sich am Erscheinungsbild des bekanntesten Klempners der Welt kaum etwas verändert. Doch das könnt ihr nun ändern! Dazu müsst ihr Mario zu dem Strandstück bewegen, an dem auch die Fruchtstände sind. Dort steht ein Mann mit Sonnenbrille und Hawaiihemd. Nach einem kleinen Plausch erhaltet ihr von ihm die Sonnenbrille. Habt ihr das Spiel bereits durchgespielt, könnt ihr von ihm auch das Hawaiihemd bekommen. Diesen Typen werdet ihr übrigens öfters im Spiel treffen. Viel Spaß beim Zocken!

ES WERDE LICHT Ohne Brille erstrahlt die Umgebung noch in schönstem Sonnenlicht.

REALISTISCH Mit Sonnenbrille wird der Bildschirm sofort dunkler.

HAPPY HOLIDAY Mario kann seinen Urlaub vergessen, weil ein Schmierfink die Insel verschmutzt hat. Mit Sonnenbrille und Hawaiihemd kommt wenigstens etwas Urlaubsstimmung auf.

Mario macht Urlaub? Von wegen! Wir helfen euch mit unserem **Reiseführer,** seine wilden Abenteuer zu bestehen.

Super Mario

Bianco Hills

STORY 1:

Euer Ziel ist ein Farbklecks, der den Weg zu der großen Windmühle versperrt. Lauft den Wasserpfad hinunter und überquert den Bach. Folgt dem nächsten Weg, bis ihr an ein Wasserrad gelangt. Springt auf eine der Schaufeln, so gelangt ihr auf die andere Seite. Beseitigt in diesem Bereich die Farbe auf dem Boden, damit der Weg zu dem Farbklecks frei wird. Spritzt nun so lange Wasser ins Zentrum, bis die Pflanze erscheint. Die Taktik ist dieselbe wie am Flugplatz. Der Lohn für euren Sieg wird ein Shine sein.

STORY 2:

Rutscht den Wasserweg hinunter, überquert den Bach und lauft zu dem entstandenen Weg aus Story 1. Weicht den Farbgeschossen aus, die von der Pflanze auf der großen Windmühle abgefeuert werden. Nachdem ihr die Brücke mithilfe der Seile an der Seite überquert habt, gelangt ihr auf einen geschlängelten Weg. Nehmt euch hier vor den heranrollenden Kugeln in Acht. Nach einigen Schritten kommt ihr auf einen Spiralweg. Überquert die Lücken mithilfe eures Jetpacks, bis ihr ans Ende des Weges gelangt seid. Hier könnt ihr eines der Windmühlsegel betreten. Oben angelangt, erwartet euch die nächste große Pflanze zum Kampf. Wenn sie ihr Maul aufreißt, um euch mit Farbe zu bespucken, spritzt ihr so lange Wasser in den Mund, bis sie umkippt. Springt nun auf den Bauch und führt eine Stampfattacke aus. Nach drei erfolgreichen Treffern gibt die Pflanze klein bei und ihr erhaltet einen Shine.

STORY 3:

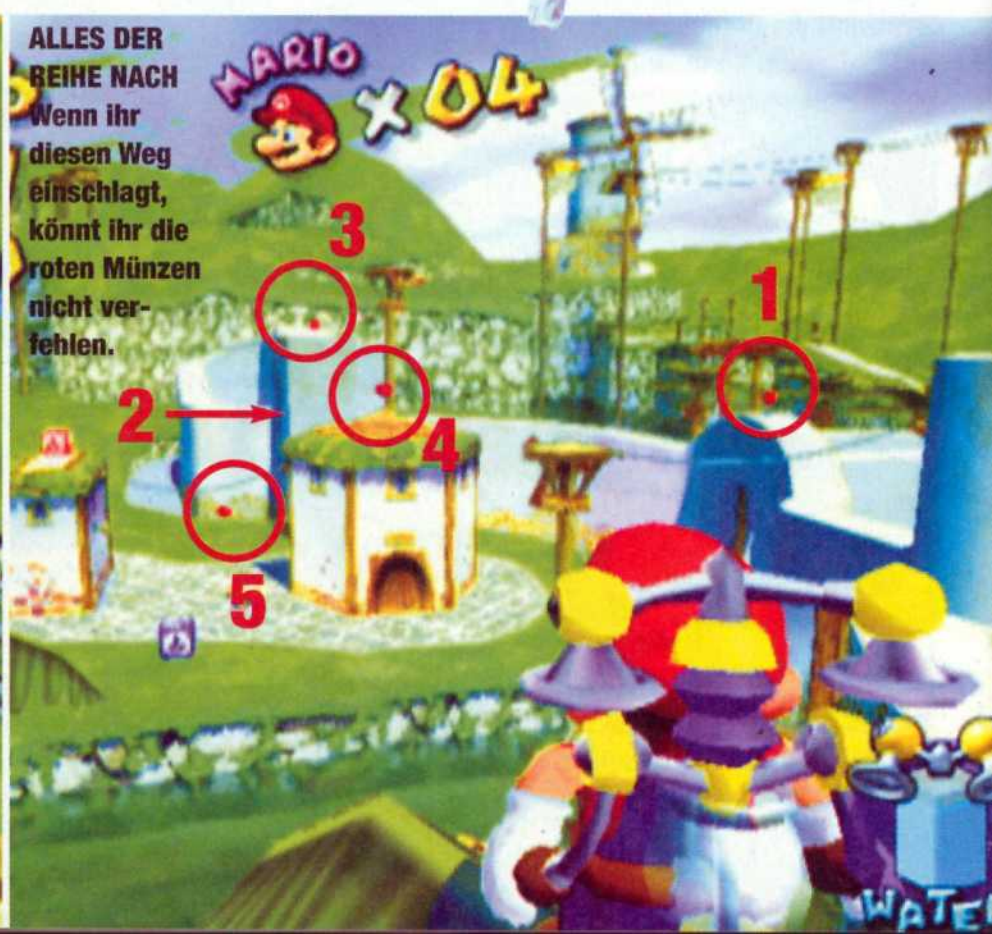
Rutscht den Wasserpfad hinunter und folgt dem Weg bis zum Wasserrad. Passiert es und ihr werdet ein Stück weiter auf der linken Seite ein Seil entdecken. Hangelt euch hier von Seil zu Seil, bis ihr auf dem Vorsprung seid. Mit einem Sprung kommt ihr auf das nächste Seil. Nach einem Sprung steht ihr vor dem Eingang zu einer Höhle. Habt ihr sie betreten, müsst ihr eine Passage ohne „FLUDD" bestehen. Am Ende erwartet euch ein Shine.

STORY 4:

In diesem Abschnitt müsst ihr acht rote Münzen finden. Rutscht den Wasserweg hinab und springt auf das Seil, das über den Bach gespannt ist. Springt auf das Seil über euch und hangelt euch zum Pfahl hinüber. Balanciert nun rechts über das Seil zu der Mauer und lauft nach links. Hier findet ihr die erste rote Münze. Lauft auf der Mauer weiter nach links und ihr werdet im Mauerbogen die zweite finden. Bleibt auf der Mauer und lauft bis zu deren Ende. Hier erwartet euch die dritte rote Münze. Springt nun auf das Dach direkt vor euch zu der vierten Münze. Wendet euch nun nach rechts und betretet das Seil zum nächsten Gebäude. Lasst euch auf das darunter liegende Seil fallen und ihr erhaltet die fünfte Münze.

Wie komme ich an die nächsten roten Münzen?

Springt wieder hinauf und geht zum nächsten Gebäude hinüber. Führt an der Wand einen Seitwärtssalto aus, macht einen Wandsprung und benutzt



Sunshine

das Jetpack, um auf das Seil und somit auf das Dach des Gebäudes zu gelangen. Hier wartet die sechste rote Münze auf euch. Die siebte befindet sich zwischen den kleinen Windmühlen. Dreht die Stege so, dass ihr sie beim Herüberspringen einsammeln könnt. Springt nun mit dem Jetpack zu dem Gebäude mit den zwei Türmen hinüber. Mithilfe des Wandsprunges kommt ihr auf den linken hinauf. Dort erwartet euch die letzte rote Münze. Um an den Shine zu gelangen, müsst ihr auf den rechten Turm springen und euch über das Seil zu dem Pfahl hangeln.

STORY 5:

Entfernt zwischen den Häusern die Farbe. Im hinteren Bereich werdet ihr einen Inselbewohner antreffen, der in der Farbe versunken ist. Befreit ihn und er wird euch zum Dank auf eine Plattform hinaufwerfen. Entfernt auch hier die Farbe und springt die Plattformen hinauf, bis ihr an den Zaun gelangt seid. Dort findet ihr seltsame Gebilde, die sich an euren „FLUDD" heften. Füllt sie mit Wasser und feuert sie auf die große Pflanze. Ist sie erwacht, springt ihr wieder auf die Ebene bei den Häusern hinunter. Hier fin-

LEBENDES KATAPULT Befreit ihr diesen Bewohner von der Farbe, bedankt er sich auf seine Weise.

det ihr ebenfalls die seltsamen Gebilde, mit denen ihr die Pflanze aus der Luft holen könnt. Weicht den Wirbelsturmattacken der Pflanze aus und spritzt ihr Wasser in den Mund, bis sie umkippt. Führt nun auf dem Bauch eine Stampfattacke aus. Wiederholt diesen Vorgang dreimal und ihr erhaltet einen Shine.

STORY 6:

Begebt euch zu dem Teich und springt auf das erste Blatt. Visiert das zweite an und springt hinüber. Hierbei ist Eile geboten, da die Blätter nach einiger Zeit unter euren Füßen verschwinden. Steuert auf diese Weise den Eingang zur nächsten Höhle an. Nachdem ihr sie betreten habt, müsst ihr diesen Geschicklichkeitstest ohne „FLUDD" bestehen. Eure Belohnung wird ein Shine sein.

STORY 7:

In diesem Abschnitt müsst ihr euren teuflischen Doppelgänger verfolgen. Spritzt ihn dabei so lange nass, bis er am Boden liegt. Auf eurer Verfolgung könnt ihr an einigen Stellen mit eurem Jetpack abkürzen. Habt ihr es geschafft, erhaltet ihr einen weiteren Shine.

STORY 8:

Um in diesem Abschnitt an alle roten Münzen zu gelangen, braucht ihr unbedingt den Raketenaufsatz. Die roten Münzen befinden sich zum großen Teil auf den Seilen über dem Teich und nahe der großen Windmühle. Eine ist auf der Wasseroberfläche des Teiches und eine weitere auf dem Seil, welches sich beim Ufer befindet. Nehmt euch vor den Stromladungen an den Seilen in Acht und weicht ihnen rechtzeitig mit einem Sprung aus. Gefährlich sind auch die kleinen Wirbelstürme. Ihnen könnt ihr ebenfalls mit einem Sprung im richtigen Moment ausweichen.

Ricco Harbor

STORY 1:

In diesem Abschnitt müsst ihr einen riesigen Oktopus besiegen. Es gibt zwei Wege, um an ihn heranzukommen. Springt auf den Tanker, der vor euch ist. Folgt nun dem Pfeil nach rechts und springt auf den ersten Kran. Nun liegt ein kleines Gitterlabyrinth vor euch. Habt ihr es passiert, kommt ihr mit dem zweiten Kran auf eine Plattform. Spritzt hier so lange Wasser auf das Rad vor euch, bis das U-Boot vollständig gehoben ist. Überquert es und springt mithilfe des Jetpacks auf die kleine Plattform vor euch. Dreht euch nach rechts und ihr gelangt mit der Hebebühne nach oben zum nächsten Gitter. Hangelt euch bis zum Ende und ihr seid im Dörfchen.

Gibt es auch einen einfacheren Weg zum Oktopus?

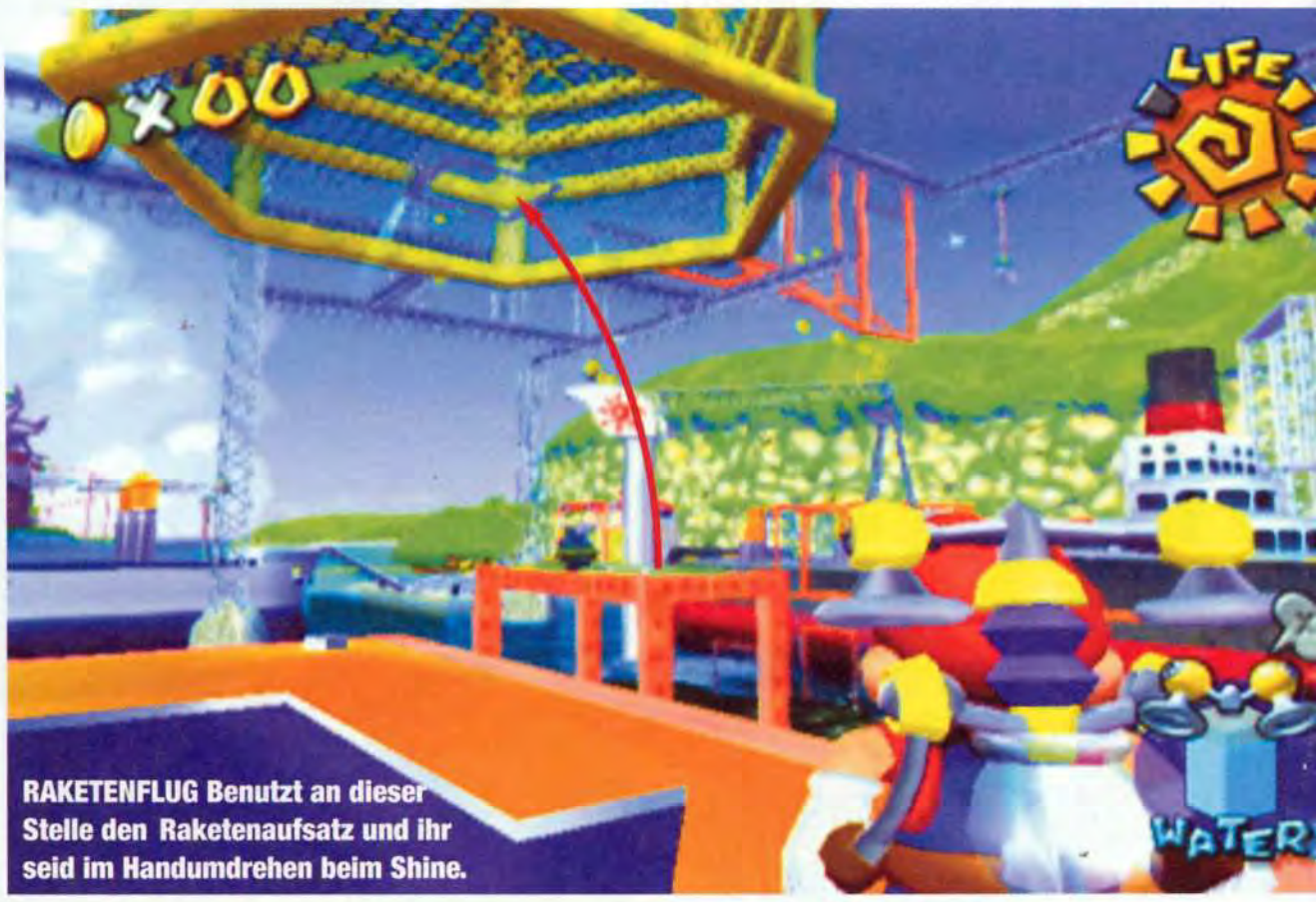
Ihr habt auch die Möglichkeit, vom Tanker aus mit dem Jetpack nach links zu springen. Im linken Bereich, bei der Holzkiste, könnt ihr mit dem Wandsprung nach oben auf den Steg gelangen. Springt oben nun nach links auf den nächsten Steg. Auf dem folgenden Steg sind ein paar Münzen. Von dort aus kommt ihr mit dem Jetpack auch in das Dörfchen. Zieht bei den großen, farbigen Kisten den Arm des Oktopus heraus und der Kampf geht los. Entfernt ihm die Farbe aus dem Gesicht und weicht dabei seinen Schlagattacken aus. Wenn er mit allen vier Armen nach euch schlägt, macht sie mit einer Stampfattacke für kurze Zeit unschädlich. Jetzt könnt ihr seine Nase packen und lang ziehen. Wenn er zu jammern anfängt, lasst sie wieder los, bevor er euch mit seinen Armen trifft. Wiederholt diesen Vorgang und der Oktopus macht einen Abflug ins Meer. Ihr erhaltet einen Shine als Belohnung.

STORY 2:

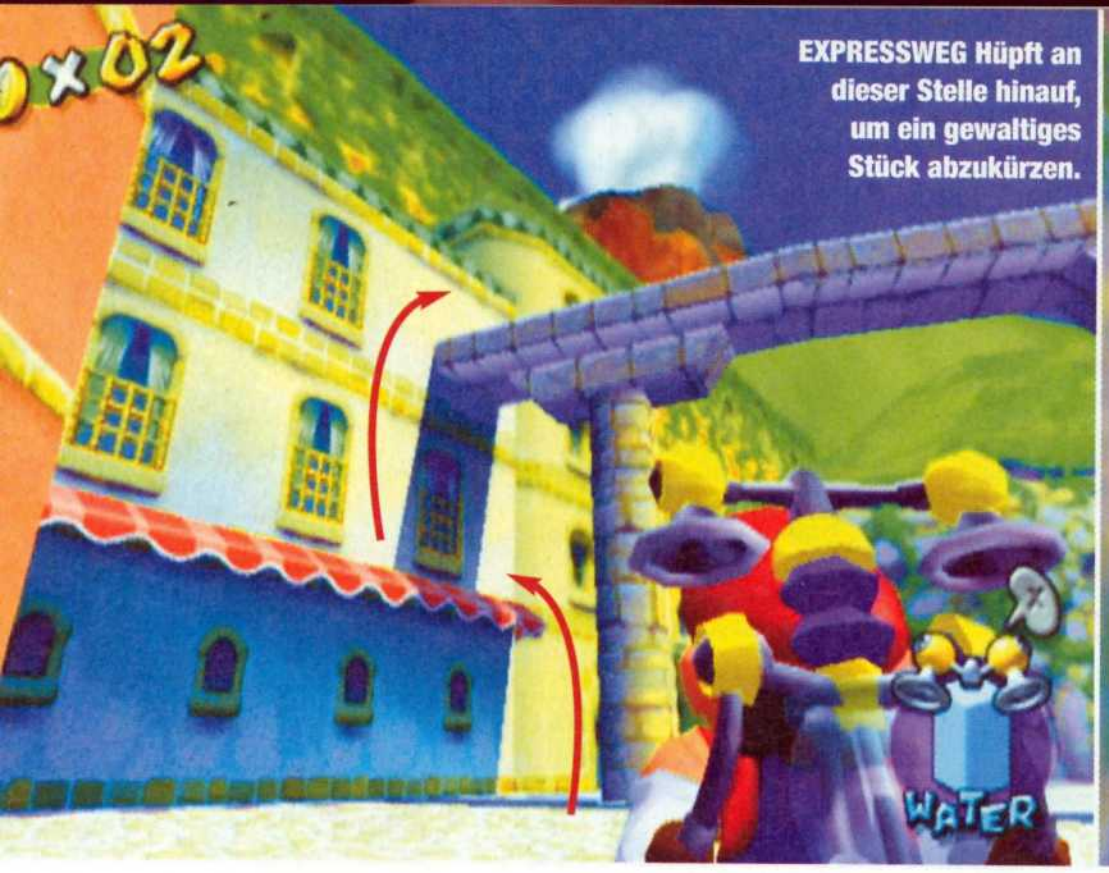
Zu eurer Rechten befinden sich einige Holzstämme im Wasser. Habt ihr sie überquert, seid ihr auf einer Plattform, auf der ihr ein grünes, ein gelbes oder ein lila Gebilde besteigen könnt. Das grüne ist das langsamste, das lila Gebilde das schnellste. Nachdem ihr eines bestiegen habt, folgt ihr den Münzen, bis ihr in die Höhle kommt. Hier könnt ihr ein Rennen veranstalten. Um einen Shine zu erhalten, müsst ihr unter 45 Sekunden ins Ziel kommen.

STORY 3:

Geht rechts auf den Tanker und klammert euch an den Kranhaken. Über den nächsten Kran kommt ihr an ein Gitter. Steigt es nach oben, wechselt ihr auf die andere Seite und hängt euch an den nächsten Kranhaken. Springt ab und benutzt das Jetpack, damit ihr auf dem Gitter zum Stehen kommt. Dreht euch nach links und ihr könnt auf den Steg springen. Lauft den Steg links entlang. Biegt rechts ab und dann wieder links. Zu eurer Rechten seht ihr ein paar Münzen. Springt mithilfe des Jetpacks zu ihnen hinüber. Mit dem Wandsprung kommt ihr nach oben auf eines der Podeste. Geht hier nach links, bis ihr den Raketenaufsatz entdeckt. Haltet nun nach dem Tanker aus Story 1 Aus-



RAKETENFLUG Benutzt an dieser Stelle den Raketenaufsatz und ihr seid im Handumdrehen beim Shine.



EXPRESSWEG Hüpft an dieser Stelle hinauf, um ein gewaltiges Stück abzukürzen.

ZAUBERSAFT Füttert Yoshi mit einer Ananas und ihr könnt die richtigen Plattformen erscheinen lassen.

schau und springt zu ihm hinunter. Dort angelangt, kommt ihr mit dem Kran auf ein mit einem Pfeil markiertes, grünes Feld. Zündet hier euren Raketenaufsatz und ihr werdet an einem Gitter hängen. Passiert die Falltür und ihr steht vor dem nächsten Shine.

STORY 4:

Geht geradeaus auf den Tanker. Springt nach links und begebt euch mit dem Wandsprung nach oben. Haltet euch rechts und springt in die Turmöffnung. Es folgt wieder eine Passage, die ihr ohne „FLUDD" bewältigen müsst. Habt ihr es geschafft, erhaltet ihr einen Shine.

STORY 5:

In diesem Abschnitt müsst ihr es wieder mit dem Oktopus aus Story 1 aufnehmen. Schlagt den alternativen Weg über die linke Seite ein, bis ihr in dem Dörfchen seid. Vor dem Platz, wo ihr den Oktopus das erste Mal gefunden habt, dreht ihr euch nach links. Ihr werdet an dem Haus einen Sonnenschutz entdecken. Springt darauf und mit einem Seitwärtssalto kommt ihr auf den Steinbogen. Lauft diesen bis zum Ende und ihr kommt mit dem Jetpack zum Oktopus herüber. Die Taktik, mit der ihr ihn schlagen könnt, hat sich nicht verändert. Wenn ihr ihn besiegt habt, bekommt ihr einen Shine.

STORY 6:

Hier müsst ihr wieder acht rote Münzen einsammeln. Sucht die Anlegestelle aus Story 2 auf. Wählt für dieses Rennen das grüne Gebilde aus, da es das beste Handling bietet. Seid dabei besonders vorsichtig, denn eine Kollision bedeutet den Verlust eines Lebens.

STORY 7:

Die nächste Verfolgungsjagd mit eurem Doppelgänger steht euch bevor. Haltet immer genug Abstand zu ihm, damit ihr ihn im Laufen mit Wasser bespritzen könnt. Seine Route beginnt am Tanker, führt dann auf dessen Schornstein und weiter von hier aus auf den Steg.

STORY 8:

Diesen Abschnitt könnt ihr nur mit Yoshi lösen. Begebt euch zu der Früchtemaschine und betätigt die Schalter auf den Dächern der Silos. Für diese Aufgabe braucht ihr eine Ananas ohne Blätter. Bringt sie zu dem Ei und Yoshi wird schlüpfen. Lauft nun zu dem Oktopus-Platz aus Story 1 und ihr werdet springende Fische entdecken. Bespritzt sie mit Yoshis Saft und es entstehen Plattformen, die euch zu der ersten Metallplattform bringen werden. Steigt ab und springt zu dem Klippenvorsprung hinüber. Hier werdet ihr eine Palme mit Kokosnüssen vorfinden. Bringt eine davon zu Yoshi und lasst sie ihn fressen. Wenn ihr nun die nächsten Fische nass macht, werden Plattformen entstehen, die in die Höhe steigen. So kommt ihr zu dem Gitter hinauf. Entfernt noch das Graffito mit Yoshis Saft und der Shine gehört euch.

Mamma Beach

STORY 1:

Lauft auf den Strand und haltet euch links. Nach einigen Schritten werdet ihr zu eurer Linken einen kleinen Inselausläufer sehen. Am Strand, direkt vor diesem Ausläufer, befindet sich ein kleines Pflänzchen. Nachdem ihr es bewässert habt, erscheint auf dem Ausläufer ein Sandtor. Habt ihr es betreten, erwartet euch eine Passage, die ihr ohne „FLUDD" absolvieren müsst. Am Ende erhaltet ihr einen Shine.

STORY 2:

Geht vom Startpunkt aus direkt auf das Haus vor euch zu. Davor befindet sich ein kleines Pflänzchen, das ihr bewässern solltet. Dadurch kommt ihr auf das Dach des Gebäudes. Von hier aus gelangt ihr auf die Palmen und somit auf den ersten Spiegel, den ihr von den Enten befreien müsst. Spritzt sie so lange nass, bis sie sich nur noch auf einem Bein halten können. Führt nun eine Stampfattacke auf der gegenüberliegenden Seite aus und sie machen einen Abgang. Die anderen Spiegel befinden sich neben dem Turm. Ihr könnt sie erreichen, indem ihr einen Seitwärtssalto und danach einen Wandsprung ausführt.

GRÜNZEUG Bewässert diese Pflanze, um den Eingang zu einem Level erscheinen zu lassen.

FISCHSCHWARM
Diese Fische haben etwas, das ihr unbedingt braucht: eine rote Münze.

STORY 3:

Jetzt müsst ihr die Riesenraupe besiegen. Auf dem Strand sind viele kleine Pflänzchen verteilt. Kurz bevor die Raupe eines dieser Pflänzchen passiert, müsst ihr sie bewässern. Die Wucht wird sie umwerfen. Nun führt ihr auf dem markierten Teil der Raupe eine Stampfattacke aus. Diesen Vorgang müsst ihr insgesamt dreimal durchführen. Nach jedem erfolgreichen Manöver wird die Raupe schneller. Passt also auf.

STORY 4:

Rote Münzen sammeln ist wieder angesagt. Lauft zu den Spiegeln bei dem großen Turm. Im hinteren Bereich ist eine kleine Einbuchtung in der Wand, in der eine kleine Pflanze versteckt ist. Bewässert sie und es wird eine Treppe entstehen. Folgt dem Weg, bis ihr auf ein paar Inselbewohner trefft. Wendet euch hier nach links und rutscht den Hang hinunter. Springt vom Hang aus auf das gespannte Tuch vor euch und somit in den Turm. Ihr werdet euch auf dem Rücken eines riesigen Sandvogels wiederfinden. Hier findet ihr sieben von acht roten Münzen. Die letzte befindet sich im Zentrum auf dem Turm. Wenn der Vogel nahe genug herangeflogen ist, könnt ihr mithilfe des Jetpacks hinüberspringen.

STORY 5:

Hier müsst ihr erneut euer Talent in einem Rennen unter Beweis stellen. Lauft auf euren Herausforderer zu, um mit dem Rennen zu beginnen. Während des Rennens solltet ihr euch mit der Kombination aus Bauchrutscher und Sprung fortbewegen. So seid ihr um einiges schneller als euer Gegner. An der Stelle, wo ihr die Treppe habt erscheinen lassen, müsst ihr nun einen Wandsprung ausführen. Danach könnt ihr abkürzen, indem ihr scharf nach links abbiegt und den Berg hinaufspringt. Habt ihr gewonnen, erhaltet ihr einen Shine.

STORY 6:

In diesem Level müsst ihr wieder einmal acht rote Münzen einsammeln. Diesmal befinden sie sich im Korallenriff zu eurer Linken. Nach einigem Suchen solltet ihr bald alle gefunden haben.

STORY 7:

Und wieder eine Verfolgungsjagd. Macht euren Doppelgänger so lange nass, bis er am Boden liegt. Als Belohnung winkt euch ein weiterer Shine.

STORY 8:

Diesmal müsst ihr eine Melone zu dem Strandhaus ganz weit links im Wasser bringen. Die begehrte Frucht befindet sich am Ziel aus Story 5. Dirigiert sie durch Kontakt zu dem Haus und vergesst nicht, die roten Enten auf eurem Weg zu beseitigen.

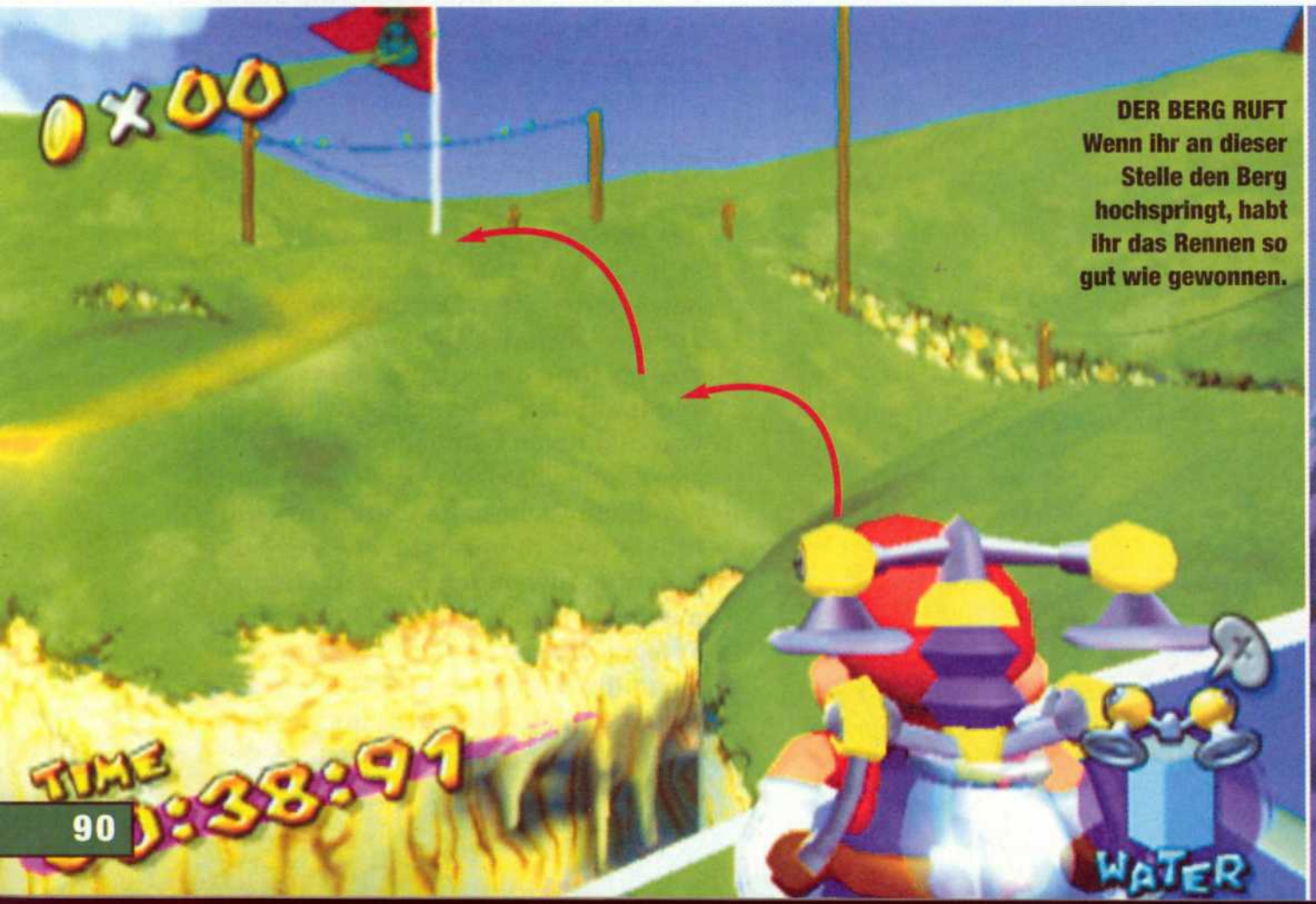
Pinna Park

STORY 1:

Verfolgt zunächst euren teuflischen Doppelgänger. Nachdem ihr ihn gestellt habt, müsst ihr auf der Achterbahn den riesigen Bowserroboter bekämpfen. Feuert die eingesammelten Raketen einige Male auf ihn ab. Der Abstand zwischen euch und dem Roboter spielt dabei keine Rolle. Hauptsache, ihr trefft! Er seinerseits feuert ebenfalls Raketen auf euch ab. Diese könnt ihr entweder mit euren Raketen oder mit einem gezielten Wasserstrahl unschädlich machen.

STORY 2:

Lauft vom Startpunkt aus nach rechts. Ihr werdet einen Gegner entdecken, der euch mit Raketen beschießt. Geht ganz nahe an ihn heran und er beginnt, Bomben nach euch zu werfen. Macht sie mit einem Wasserstoß unschädlich und werft sie auf ihn zurück. Nach einigen Treffern gibt er den Zugang zu einer weiteren Passage frei. Diese müsst ihr wieder ohne „FLUDD" bestehen.



DER BERG RUFT
Wenn ihr an dieser Stelle den Berg hochspringt, habt ihr das Rennen so gut wie gewonnen.

SEEKRANK
An dieser Stelle ist sehr viel Geschick gefragt.

STORY 3:

In diesem Abschnitt müsst ihr wieder acht rote Münzen einsammeln. Seid ihr an den Gittern angelangt, solltet ihr euch vor den unter Strom stehenden Schildkröten in Acht nehmen.

STORY 4:

Am Strand zu eurer Rechten befinden sich fünf gepunktete Eier. Spritzt sie so lange nass, bis eine Schildkröte erscheint. Diese versucht, euch mit einem Sprung platt zu machen. Weicht ihr aus und erledigt sie mit einer Stampfattacke. Jede erledigte Schildkröte lässt eine Sonnenblume aufblühen. Sind alle aufgeblüht, erwartet euch ein Shine. Nach diesem Level müsst ihr in Dolphic Town euren teuflischen Doppelgänger verfolgen. Diesmal hat er ein Yoshi-Ei bei sich. Habt ihr es geschafft, steht euch euer Freund zukünftig zur Seite.

STORY 5:

Dieses Mal ist das Riesenrad euer Ziel. Begebt euch auf dessen Hinterseite. Links an der Wand ist ein kleiner Vorsprung, den ihr mit einem Seitwärtssalto erreichen könnt. Von hier aus könnt ihr mit einem Seitwärtssalto, einem Wandsprung und dem Jetpack an das Gitter gelangen. So spart ihr euch den ersten Teil der nervenaufreibenden Sprung- und Kletterarbeit. An diesem Gitter befinden sich zwei Elektroschildkröten. Habt ihr sie beseitigt, klettert ihr auf der Außenseite nach rechts, bis ihr an zwei drehbare Gitter gelangt. Dreht sie und klettert darauf. Wartet, bis sie sich wieder zurückdrehen, und erledigt die nächsten zwei Elektroschildkröten. Begebt euch wieder auf die Vorderseite des Gitters und passiert die Luke. Jetzt steht ihr vor einem Seil, das euch zu dem Gitter katapultiert, auf dem die große Elektroschildkröte liegt. Habt ihr sie mit einem Fußtritt weggeschleudert, müsst ihr nur noch auf eine der Kabinen springen, um an den Shine zu kommen.

STORY 6:

Sucht das Yoshi-Karussell direkt vor euch auf. Ihr müsst daraufhin den orangefarbenen Yoshi finden und wieder einsetzen. Lauft dazu vom Startpunkt aus nach rechts und ihr werdet hinter dem dicken Baum zu eurer Rechten das Ei finden. Am Baum findet ihr außerdem die Frucht, die Yoshi die richtige Farbe gibt. Seid ihr wieder am Karussell, öffnet sich ein weiterer Level, den ihr ohne „FLUDD" schaffen müsst.

STORY 7:

Es ist wieder einmal an der Zeit, euren Doppelgänger zu verfolgen und nass zu spritzen. Habt ihr es geschafft, erhaltet ihr einen Shine.

STORY 8:

Sucht den Anfangspunkt der Achterbahn auf und sprecht mit einem der Inselbewohner. Eure Aufgabe wird es nun sein, in drei Runden alle 20 Koopaballons zu zerstören.

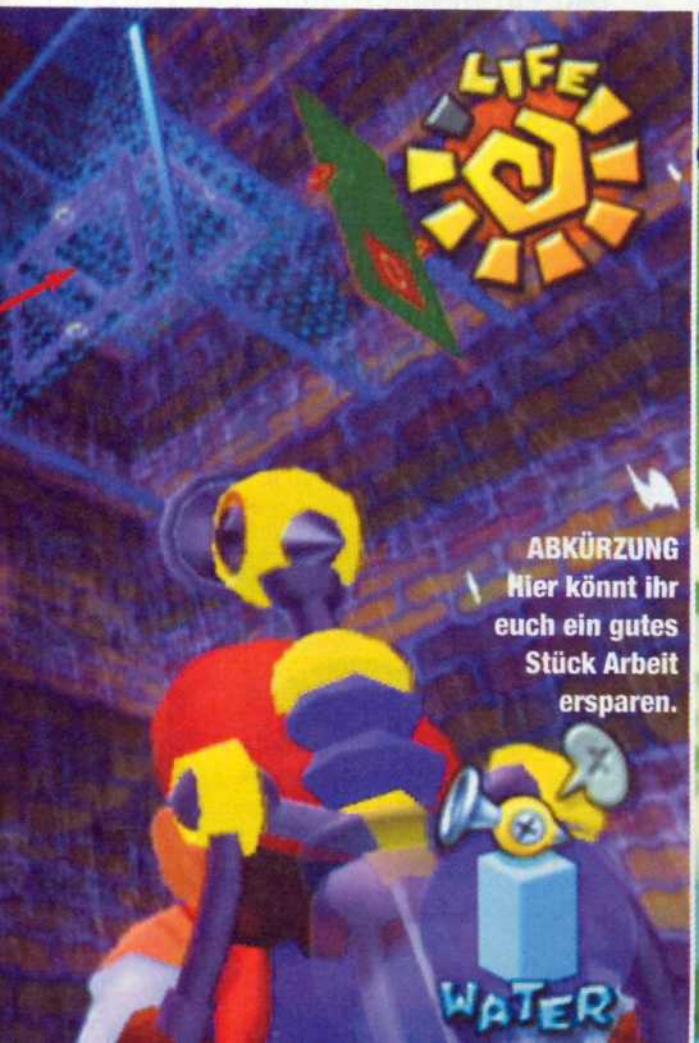
Mare Bay

STORY 1:

Springt über die im Wasser schwimmenden Plattformen auf das große Gebilde vor euch zu. Arbeitet euch nach oben vor, bis ihr an eine kleine Plattform gelangt. Diese könnt ihr heben, indem ihr den Krug mit Wasser füllt. Entfernt weiter auf eurem Weg alle Graffiti an den Wänden, um Plattformen entstehen zu lassen. Der Gegner, der euch erwartet, dürfte euch bekannt sein. Tretet nahe an ihn heran, bis er Bomben wirft. Macht sie kurz nass und werft sie ihm entgegen.

STORY 2:

Begebt euch über die schwimmenden Plattformen zu der Klippe. Über dem Inselbewohner befindet sich ein kleines Holzrechteck. Spritzt es nass und es erscheint ein Labyrinth in der Wand. Passiert es mithilfe des Wandsprunges. Oben angelangt, erwartet euch der zweite Teil. Auch hier kommt ihr mit dem Wandsprung

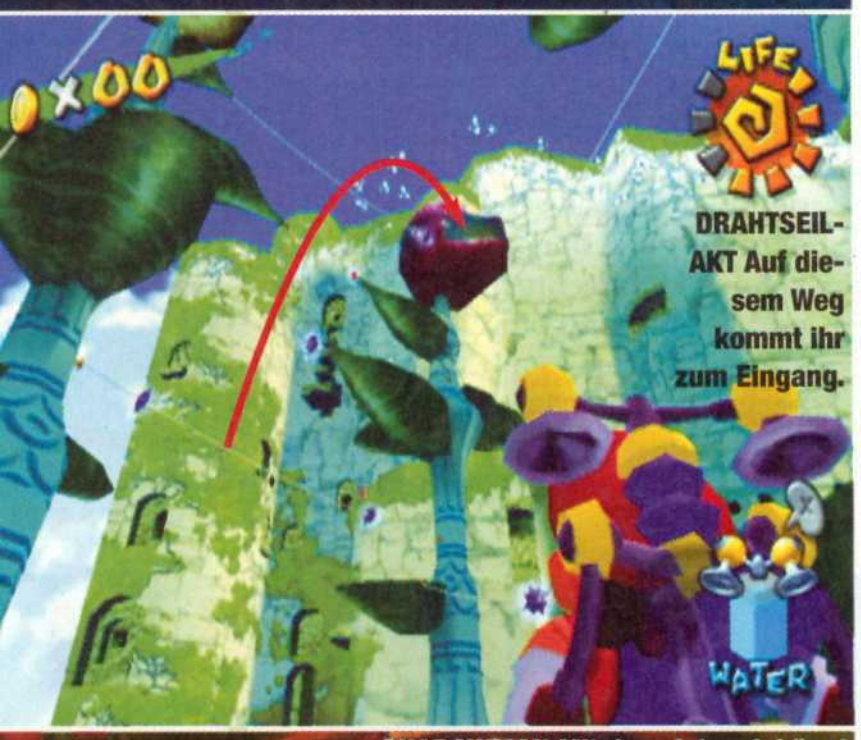


ABKÜRZUNG
Hier könnt ihr euch ein gutes Stück Arbeit ersparen.

VERZWICKT
Eine gute Beherrschung des Wandsprunges ist an dieser Stelle besonders wichtig.

MÜNZENRUINE Widmet dieser Ruine einen genaueren Blick.

SAUERSTOFFVORRAT An diesen blauen Luftblasen könnt ihr Sauerstoff tanken.



DRAHTSEIL-AKT Auf diesem Weg kommt ihr zum Eingang.

SHADOWMAN Mit dem Jetpack könnt ihr dem Schattenrochen wirksam zu Leibe rücken.

nach oben, wo euch ein weiteres Mal der Oktopus erwartet. Habt ihr ihn besiegt, lasst ihr euch in die offene Luke fallen und sammelt den Shine auf.

STORY 3:

Nachdem ihr die Tauchausrüstung erhalten habt, gilt es wieder einmal, acht rote Münzen zu sammeln.

STORY 4:

In diesem Level müsst ihr zunächst zu dem Platz aus Story 1, wo ihr den Gegner platt gemacht habt. Nach dem Gespräch müsst ihr den Wasserfall hinunterspringen. Jetzt müsst ihr dem Gegner, der auf dem Grund auf euch lauert, die Zähne reinigen. Vergesst nicht, von Zeit zu Zeit Luft zu tanken. Habt ihr euch erfolgreich als Zahnarzt behaupten können, erwartet euch auf dem Grund ein Shine.

STORY 5:

Wieder einmal Zeit für ein kleines Rennen. Begebt euch über das Seil zu eurem Kontrahenten. Wählt den direkten Weg und lasst euren Gegner außer Acht. Auf diese Weise gewinnt ihr auf jeden Fall das Rennen.

STORY 6:

Springt mithilfe der Seile zu der Öffnung hoch und es erwartet euch erneut eine Passage, die ihr ohne „FLUDD" schaffen müsst.

STORY 7:

Nach der Einleitung müsst ihr in diesem Abschnitt euren teuflischen Doppelgänger verfolgen. Spritzt ihn wieder so lange nass, bis er am Boden liegt.

STORY 8:

Begebt euch zu dem Platz aus Story 4 und springt den Wasserfall hinunter, um wieder einmal acht rote Münzen zu sammeln. Dieses Mal sind die Münzen in der Form eines Fisches angeordnet. Die Schwierigkeit dabei ist, dass sich die angeordneten Münzen auch wie ein Fisch verhalten.

Sirena Beach

STORY 1:

Folgt den Schildern, bis ihr zu ein paar Inselbewohnern kommt. Redet mit einem und es erscheint ein riesiger Schattenrochen. Macht ihr ihn nass, spaltet er sich in immer kleinere Rochen auf, bis schließlich alle verschwinden. Wenn nur noch kleine Rochen vorhanden sind, werden sie lila und gehen auf Kollisionskurs.

STORY 2:

Begebt euch zu dem Hotel. Im Hotel müsst ihr die rosa Geister zu Plattformen umwandeln. Springt so bis ganz nach oben und in den Mund der Figur. Es erwartet euch wieder eine Passage ohne „FLUDD".

STORY 3:

Der nächste Shine befindet sich wieder im Hotel. Geht in das linke Bad neben der Treppe. In der letzten Kabine läuft Wasser die Wand herunter. Springt an dieser Stelle, damit ihr ins Bad im nächsten Stock kommt. Geht ins Zimmer und macht das Bild so lange nass, bis ein Geist erscheint und lacht. Nun könnt ihr durch das Bild in den nächsten Raum springen. Hier findet ihr im hinteren Bereich einen Wandschrank. Dreht die Türen, bis das Bild eines Geistes sichtbar wird, und lauft hindurch. In diesem Zimmer müsst ihr das kleine Regal nass machen, um in den nächsten Raum zu gelangen. Hier befindet sich auf dem Boden ein helles Feld. Mit einer Stampfattacke kommt ihr in den darunter liegenden Raum. Zerstört eine Kiste, nehmt die Ananas auf und bringt sie zum Yoshi-Ei.

Wie geht es nun mit Yoshi weiter?

Reitet mit ihm in den zweiten Stock und in das einzige offene Zimmer. Über das Bett kommt ihr in ein Luftschachtlabyrinth. Schlagt den Weg bei der Reinigungskraft ein und folgt ihm, bis ihr an eine Abzweigung kommt. Biegt hier links ab. Als Nächstes solltet ihr an der zweiten Abzweigung nach links abbiegen und gleich wieder links. Auf diesem Weg kommt ihr an einen Raum, in dem eine der Bodenplatten Risse hat. Mit einer Stampfattacke kommt ihr an den Shine heran.

STORY 4:

Im Hotel befindet sich vor dem linken Bad ein Inselbewohner, der vor einer Doppeltür steht. Dies ist der Eingang zum Casino. Lasst bei den einarmigen Banditen links und rechts dreimal die

FEURIG Nachdem der Geist die Peperoni gekostet hat, bekommt er noch eine Frucht eurer Wahl.

LABYRINTH DIE ERSTE Schlagt diesen Weg ein, um mit Yoshi an den Shine heranzukommen.

Zahl 7 erscheinen. Der Vorhang in der Mitte wird sich daraufhin öffnen. Dreht die Felder, bis das Bild eines Shines erscheint. Dahinter befindet sich der Eingang zu einer Passage, die ihr wieder ohne „FLUDD" meistern müsst.

STORY 5:

Begebt euch wieder ins Casino. Dort befindet sich im Roulettrad in der Mitte ein lila Feld. Mit einer Stampfattacke auf diesem Feld kommt ihr zum nächsten großen Kampf. Euer Gegner ist ein Geist, der auf einem einarmigen Banditen sitzt. Ihr könnt ihn besiegen, indem ihr ihm eine Peperoni und gleich danach eine andere Frucht an den Kopf werft. Passt jedoch auf die Wasserblasen und Gegner auf, die er ebenfalls auswirft.

STORY 6:

In diesem Level müsst ihr den Strand in drei Minuten von der Farbe befreien. Benutzt dabei so oft wie möglich die Wasserfässer. Sie sind hierfür sehr nützlich.

STORY 7:

Es ist wieder einmal Zeit, euren Doppelgänger zu verfolgen.

STORY 8:

Hier müsst ihr erneut acht rote Münzen einsammeln. Betätigt dazu den roten Schalter in der Eingangshalle des Hotels. Nun habt ihr fünf Minuten Zeit, um die Münzen zu finden. Sucht dazu die Räume aus Story 3.

Monte Village

STORY 1:

Im ersten Abschnitt müsst ihr drei glühende Metallgebilde in einen Teich befördern. Der Teich befindet sich ziemlich im Zentrum der Anlage. Löscht die glühenden Gebilde und packt sie am Schwanz. Nun könnt ihr die Richtung bestimmen, in die ihr sie schießen

LABYRINTH DIE ZWEITE Um hier an alle roten Münzen heranzukommen, wählt ihr diesen Weg.

Seit über9Jahren der NintendoProfi
GAMESTORE
Ladenlokal + VERSAND
45131
Essen
Rüttenscheider Str. 181
Tel. 0201 / 777225
Ladenpreise können abweichen
WWW.GAMESTOREWORLD.DE

DIE HARD
VENDETTA
PAL-UNCUT
59,95

RESIDENT EVIL
PALuncut
59,95
Lösungsbuch engl 25,00
weitere RESIDENT GAMES
coming soon

TUROK
Evolution
engl.PALuncut 59,95
deutsch 57,95
Lösungsbuch deutsch

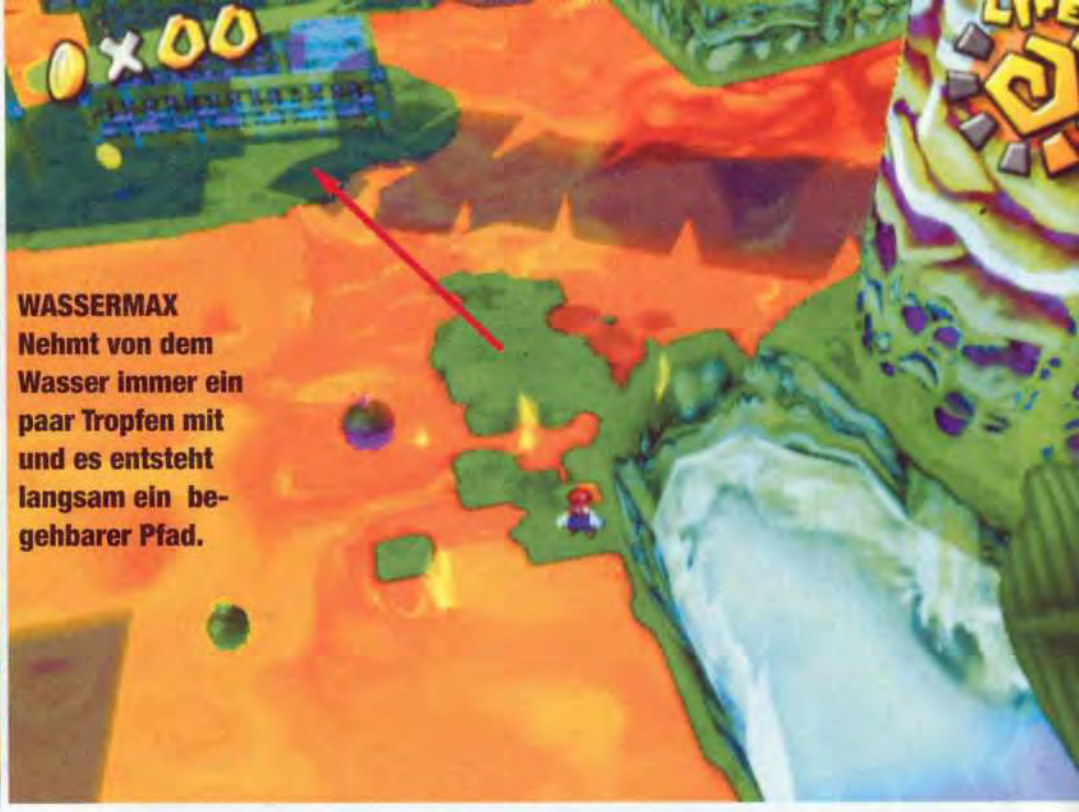
TIMESPLITTERS 2
PAL Version
59,95

AGGRESSIVE INLINEdt. 59,95
BEACH SPIKERS dt. 59,95
BABARIAN dt. 59,95
DER ANSCHLAG dt. 59,95
Doshin the Giant dt. 57,95
FREEKSTYLE dt. 59,95
DisneysMagicalMirror dt. 57,95
PIKMIN Sonderpreis dt. 49,95
Smugglers Run dt. 57,95
SPIDERMAN dt. 59,95
Super Smash Bros. dt. 49,95
StarWarsCloneWars dt. 59,95
Top Gun dt. 59,95
WWE WRESTLEMANIA 59,95

FREELOADER 29,95
ACTION REPLAY GC 44,95

GAMEBOY ADVANCE
Hintergrundbeleuchtung
nur 69,95 inkl. Einbau
GBA inkl. Hintergrundbel. 159,00
Tac.OgreBattle/Dragon Ball Z/MedalHonor
Pinball / Duke NukemAdv./ u.v.m
weitereGC,GBA,N64 Spiele u.Zubehör lief.
BESTELL-HOTLINE
0201-777235
WWW.GAMESTOREWORLD.DE
Versandkosten: 3,97zzgl.1,53NN-Gebühr
Ladenpreise können abweichen.
Preisänderung, Irrtümer vorbehalten.

RUNAWAY Dieser Weg verschafft euch in diesem Rennen einen entscheidenden Vorteil.



WASSERMAX Nehmt von dem Wasser immer ein paar Tropfen mit und es entsteht langsam ein begehbarer Pfad.

WIE IM PARADIES An diesem Baum findet ihr die Frucht, die ihr für Yoshi braucht.

wollt. Nachdem ihr den Schwanz losgelassen habt, sind sie noch einige Momente benommen. So könnt ihr einige Male nachgreifen, bis sie im kühlen Nass liegen.

STORY 2:

Euer Rennrivale fordert euch ein letztes Mal zu einem Duell heraus. Bewegt euch hauptsächlich mit der Kombination aus Bauchrutscher und Sprung fort. Schlagt außerdem den linken Weg ein, da ihr so einen guten Vorsprung herausholen könnt.

STORY 3:

Dieses Mal wird euch „FLUDD" von vornherein abgenommen. Lauft rechts um die Farbe herum, bis ihr an einen kleinen Bach gelangt. Springt hinein und schwimmt stromaufwärts, bis ihr nicht mehr weiterkommt. Leicht nach links versetzt solltet ihr eine gelbe Münze finden. An dieser Stelle lauft ihr zunächst langsam aus dem Wasser heraus. Die Wassertropfen, die sich an euch festgesetzt haben, entfernen die Farbe. Nachdem ihr schon weiter vorgedrungen seid, könnt ihr mit Sprüngen den Pfad ausdehnen. Nun noch eine gut getimte Kombination aus Bauchrutscher und Sprung und ihr seid gleich bei dem Inselbewohner oben.

STORY 4:

Euer nächstes Ziel kennt ihr wahrscheinlich noch aus *Super Mario 64*. Macht ihn los, damit er wie wild auf den Pfaden umherspringen kann. Lasst ihn dabei nicht aus den Augen. Wenn er nun in der Nähe des Tümpels ist, in den ihr ihn hineinbefördern müsst, könnt ihr beginnen, ihn abzuspritzen. Ist er auf diese Weise langsam geworden, könnt ihr ihn am Schwanz in den Tümpel ziehen.

STORY 5:

Besorgt zunächst die Frucht, die ihr braucht, um Yoshi schlüpfen zu lassen. Habt ihr auf seinem Rücken Platz genommen, begebt ihr euch mit ihm an den Startpunkt zurück. Springt hier links hinunter, um auf einem der Pilze zu landen. Setzt euren Weg fort, bis ihr auf ein wellendes Graffito trefft. Entfernt es mit Yoshis Saft, um in eine weitere Passage ohne „FLUDD" zu kommen.

STORY 6:

In diesem Abschnitt müsst ihr in drei Minuten zehn Inselbewohner aus der Farbe retten. Nachdem ihr sie gefunden habt, müsst ihr sie auch noch davon befreien, indem ihr sie abspritzt.

STORY 7:

Auf ein Letztes. Euer teuflischer Doppelgänger legt es wieder darauf an, von euch auf den Boden der Tatsachen geholt zu werden.

STORY 8:

Jetzt warten erneut acht rote Münzen darauf, von euch entdeckt zu werden. Sucht sehr genau, denn dieses Mal sind sie gut versteckt. Unter anderem müsst ihr das Gebiet unter dem Dorf aufsuchen. Geht dazu den Weg, den ihr in Story 5 schon mit Yoshi gegangen seid.

Corona Mountain

Endlich seid ihr im letzten und zugleich schwersten Abschnitt angelangt. Nehmt euch vor den Stachelfeldern in Acht. Werdet ihr von den Stacheln erfasst, ist sofort ein Leben verbraucht. Nicht weniger gefährlich sind die Flammenfelder. Auch sie sorgen dafür, dass ihr ohne Ausweichmöglichkeit ein Leben verliert. Diese Felder könnt ihr löschen, indem ihr sie mit eurem Jetpack ansteuert. Zu Beginn kommt ihr nach einigen Feldern an einem Extraleben vorbei. So könnt ihr den ersten Teil so lange versuchen, bis ihr es geschafft habt.

Wie komme ich unbeschadet mit dem Boot auf die andere Seite?

Im zweiten Teil müsst ihr mit einem kleinen Boot glühende Lava überqueren. Die Steuerung ist ähnlich wie bei den Blättern aus Bianco Hills, aber deutlich komplexer. Stellt ihr euch an den Bug, dreht sich das Boot in die entgegengesetzte Richtung zu eurer Spritzrichtung. Genauso verhält es sich auch am Heck. Spritzt ihr nach hinten, beschleunigt ihr. Um zu bremsen, solltet ihr nach vorne spritzen. Auf halbem Wege könnt ihr eure Wasservorräte auffrischen. Kollisionen sind auf jeden Fall zu vermeiden, da ihr sonst sofort untergeht. Habt ihr diesen Part auch erfolgreich überstanden, müsst ihr mit dem Raketenaufsatz nach oben, von Wolke zu Wolke, kommen. Oben angelangt, trefft ihr auf Bowser und seinen Sprössling.

Wie kann ich Bowser besiegen?

Um ihn zu beseitigen, müsst ihr die kleinen, runden Ausläufer am Rand zerstören. Stellt euch in die Mitte und führt einen Raketensprung aus. Am höchsten Punkt lasst ihr nun eine Stampfattacke folgen. Auf eurem Weg versucht Bowser, euch mit seinem feurigen Atem zu rösten. Das Hinterhältige dabei ist, dass er mit seinem Feuer eure Laufrichtung blockiert. Um ihn auszutricksen, lauft ihr in die andere Richtung, bis er beginnt, Feuer zu spucken. Dreht euch nun schnell um und lauft zu eurem nächsten Ziel. Den Raketen, die Bowser Junior abfeuert, solltet ihr auch ausweichen. Habt ihr alle Ziele zerstört, ist es um Bowser geschehen.

AUSGETRICKST Wenn ihr die falsche Richtung angedeutet habt, könnt ihr ohne Gefahr loslaufen.

N-ZONE ZEUGNIS

1. Wie alt bist du? _____ Jahre

2. Welche Systeme besitzt du? Welche Konsole willst du kaufen? Worüber soll N-ZONE berichten?

	Habe ich	Will ich kaufen	Berichte erwünscht
GameCube	❑	❑	❑
Game Boy Advance	❑	❑	❑
Nintendo 64	❑	❑	❑
Game Boy Color	❑	❑	❑
PlayStation 2	❑	❑	❑
Xbox	❑	❑	❑
PlayStation	❑	❑	❑
PC	❑	❑	❑
DVD-Player	❑	❑	❑
Handy	❑	❑	❑

3. Welche Schulnote bekommt das aktuelle Heft?
(1 = sehr gut, 6 = ungenügend)

Text: Schulnote:____
Layout: Schulnote:____
Titelseite: Schulnote:____
Gesamtnote: Schulnote:____

4. Welche Spiele willst du dir demnächst kaufen?

GameCube: **Game Boy Advance:**

_____ _____
_____ _____
_____ _____

5. Folgende Rubriken interessieren mich:

❑ News ❑ Reportagen
❑ Angespielt ❑ Tests
❑ Tipps ❑ Zubehör

6. Über welche Themen möchtest du außerdem gerne informiert werden?

❑ Kinofilme ❑ DVD-Filme
❑ Handys ❑ Anime/Manga
❑ Internet ❑ Andere _____

7. Was ist deine Meinung zur Rubrik „Beckmesserei des Monats"?

Überflüssig ❑
OK ❑
Genial ❑

8. Wie wichtig ist dir die Online-Fähigkeit des GameCube?

Ich interessiere mich nicht für onlinefähige Spiele ❑
Ich warte nur auf folgende, bestimmte onlinefähige Spiele: ❑

_____

Online-Fähigkeit des GameCube ist absolut wichtig ❑
Nintendo sollte sich auf gute „normale" Spiele besinnen ❑

9. Welche Eigenschaften treffen auf N-ZONE zu?

	Sehr	Ziemlich	Weniger
Fachkundig	❑	❑	❑
Kritisch	❑	❑	❑
Informativ	❑	❑	❑
Aktuell	❑	❑	❑
Übersichtlich	❑	❑	❑
Ist das Geld wert	❑	❑	❑
Optisch ansprechend	❑	❑	❑

10. Seit wann liest du die N-ZONE?
(aktuelle Ausgabe = 10/2002)
Ausgabe: _____/_____

11. Ich kaufe die N-ZONE ...
... ca. _____ Mal pro Jahr.

12. Welche Schulnoten erhalten folgende Berichte (Text, Bilder, Optik)? Hättest du gerne mehr, genauso viel oder weniger davon?

	Schulnote	Mehr	Genauso viel	Weniger
Reportage: Squares Pläne	___	❑	❑	❑
Vorschau: Resident Evil Zero	___	❑	❑	❑
Vorschau: FIFA 2003	___	❑	❑	❑
Vorschau: Galleon	___	❑	❑	❑
Vorschau: Rally Championship	___	❑	❑	❑
Vorschau: Rocky	___	❑	❑	❑
Test: Super Mario Sunshine	___	❑	❑	❑
Test: Smuggler's Run: Warzones	___	❑	❑	❑
Test: Crash Bandicoot	___	❑	❑	❑
Test: Doshin the Giant	___	❑	❑	❑
Test: Taz Wanted	___	❑	❑	❑
Import-Test: Starfox Adventures	___	❑	❑	❑
Hardware	___	❑	❑	❑
Leserbriefe	___	❑	❑	❑
Cheats & Codes	___	❑	❑	❑
Komplettlösung: Super Mario Sunshine	___	❑	❑	❑
Kolumne: Neulich in der Redaktion	___	❑	❑	❑

13. Folgende Fachmagazine lese ich außerdem regelmäßig:

_____
_____

14. Was hat dir allgemein an N-ZONE gefallen?

_____
_____

15. Was hat dir an N-ZONE weniger gefallen?

_____
_____

16. Lesercharts: Welche drei Nintendo-Spiele gefallen dir im Augenblick am besten? Du musst sie bereits mehrmals gespielt haben!

1. _____
2. _____
3. _____

17. Most Wanted: Welche drei noch nicht in Deutschland erhältlichen Nintendo-Spiele, die sich noch in der Entwicklung befinden, wünschst du dir am meisten?

1. _____
2. _____
3. _____

Name, Vorname _____

Telefonnummer _____

Straße _____

Wohnort _____

Schicke den Coupon (oder eine Kopie davon) an folgende Adresse:
Computec Media • N-ZONE • Kennwort: Zeugnis 10 •
Dr.-Mack-Straße 77 • 90762 Fürth

Angaben und Adresse werden dem Datenschutz gemäß getrennt voneinander archiviert.

Ihr bestimmt, wie das Heft aussehen soll, und deshalb geben wir euch an dieser Stelle die Chance, uns jeden Monat ein Zeugnis auszustellen!

5 Nintendo-Spiele zu gewinnen!

Unter allen Einsendern werden monatlich fünf Spiele verlost. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

IMPRESSUM:

VORSTAND:
Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Niels Herrmann, Oliver Menne

REDAKTION:

Redaktionsdirektor:
Hans Ippisch (V. i. S. d. P.)

Redaktion:
Leitender Redakteur: Jens Quentin
Redaktion: Jean-Reiner Jung, Fabian Sluga
Redaktionsassistenz:
Yves Nawroth
Auslandskorrespondent:
Warren Harrod
Bildredaktion: Albert Kraus

Layout:
Alexandra Böhm, Christian Harnoth, Fabian Hübner, Lars Kromat

Lektorat/Schlussredaktion:
Margit Koch, Birgit Bauer, Claudia Brose, Esther Marsch

Textchef:
Michael Ploog

Art Director:
Andreas Schulz

Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Urheberrecht:
Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Inhaltspapier:
Das Inhaltspapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100 % aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.

Beilagen
Einer Teilauflage dieser Ausgabe liegen Prospekte der Firma COMPUTEC bei. Wir bitten um freundliche Beachtung.

ANZEIGENKONTAKT:
COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
Telefon: +49 - 911/28 72 - 341
Fax: +49 - 911/28 72 - 241
E-Mail: jasmin.zemsch@computec.de

Anzeigenleitung:
Thorsten Szameitat
E-Mail: thorsten.szameitat@computec.de

Anzeigenberatung:
Alexander Kreis (V. i. S. d. P.)
Fax: +49 - 911/28 72 - 241
E-Mail: alexander.kreis@computec.de

Anzeigendisposition:
Andreas Klopfer
E-Mail: andreas.klopfer@computec.de
Anca Stef
E-Mail: anca.stef@computec.de

Datenübertragung:
ISDN PC: +49 - 911/28 72 - 261
ISDN Mac: +49 - 911/28 72 - 260

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Serviceleistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins inklusive der Ausgabe, in der die Anzeige erschienen ist, und der Seitennummer an:
COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Alexander Kreis, Anschrift siehe oben.

VERLAG:

Produktionsleitung:
Martin Closmann

Werbeabteilung:
Martin Reimann (Leitung), Jeanette Haag

Vertrieb:
Burda Medien Vertrieb

Vertriebsleiter:
Klaus-Peter Ritter

Abonnement:
N-ZONE kostet im Abonnement € 36,60 für 12 Ausgaben pro Jahr (Ausland € 49,80)

Abonnementsbestellung Österreich:
Leserservice GmbH, Niederalm 300, A-5081 Anif, Tel.: 06246-882882, Fax: 06246-8825277
E-Mail: bgenser@leserservice.at
Abopreis für 12 Ausgaben: € 41,60

Druck:
heckel GmbH, Nürnberg, ein Unternehmen der schlott sebaldus Gruppe

ISSN/Pressepost:
N-ZONE wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt:
ISSN 1433-8424, VKZ B 43739

IN DER COMPUTEC MEDIA AG ERSCHEINEN AUSSERDEM:
Games Hardware | PC Games | PC Action | MCV | PlayZone | Kids Zone | XZone

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg
Verbreitete Auflage 2. Quartal 2002 31.401 Exemplare

SO ERREICHST DU UNS:

ANSCHRIFT DER REDAKTION:
COMPUTEC MEDIA
N-ZONE
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
E-Mail: nzone@computec.de
Website: www.n-zone.de

ANSCHRIFT DES ABO-SERVICE:
Kundenservice:
Computec-Abo-Service
Postfach 1129
23612 Stockelsdorf
Zentrale Abo-Nummer:
Telefon: 0451-4906-700
Telefax: 0451-4906-770
E-Mail: computec.abo@pvz.de

SPIELE-HOTLINES

TIPPS & TRICKS, SONSTIGE FRAGEN ZU SPIELEN:

Hersteller/Vertrieb:	Kontakt:	Wann:	Gebühren:
Acclaim www.acclaim.de	0190/824663	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Activision www.activision.de	0190/510055	Mo.-Fr. 14-18 Uhr, Sa.-So. 16-18 Uhr	€ 0,62/Min.
Electronic Arts (D) www.electronicarts.de	0190/754464	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	€ 1,24/Min.
Electronic Arts (A)	0900/373762	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	€ 1,08/Min.
Electronic Arts (CH)	0900/776677	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	SFR 2,-/Min.
Infogrames www.infogrames.de	0190/771883	Mo.-So. 14-21 Uhr	€ 1,24/Min.
Konami www.konami.de	0190/824694	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,24/Min.
Nintendo www.nintendo.de	0180/5005806	Mo.-Fr. 13-17 Uhr	€ 0,13/Min.
Swing www.swing-games.de	02131/40666499*	Mo., Mi., Fr. 16-19 Uhr	
Take 2 www.take2.de	0190/87326836	Mo.-Fr. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
THQ www.thq.de	0190/505511	Mo.-Fr. 16-20 Uhr	€ 0,62/Min.
Ubi Soft www.ubisoft.de	0190/88241210	Mo.-So. 11-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Virgin Interactive www.vid.de	0190/771888	Mo.-Fr. 14-18 Uhr	€ 1,24/Min.
Vivendi Universal www.vivendi-universal-interactive.de	techsupport@vup-interactive.de		

* Nur technische Hotline

INSERENTENVERZEICHNIS

Acclaim	24-25,100
Activision	49, 53
Carlsen Verlag	39
COMPUTEC MEDIA AG	57, 63, 67, 81
Cubeshop	51
Games Store	93
Idee & Spiel	19
Nintendo	2
Primal Games	27
THQ	99
Take 2	55

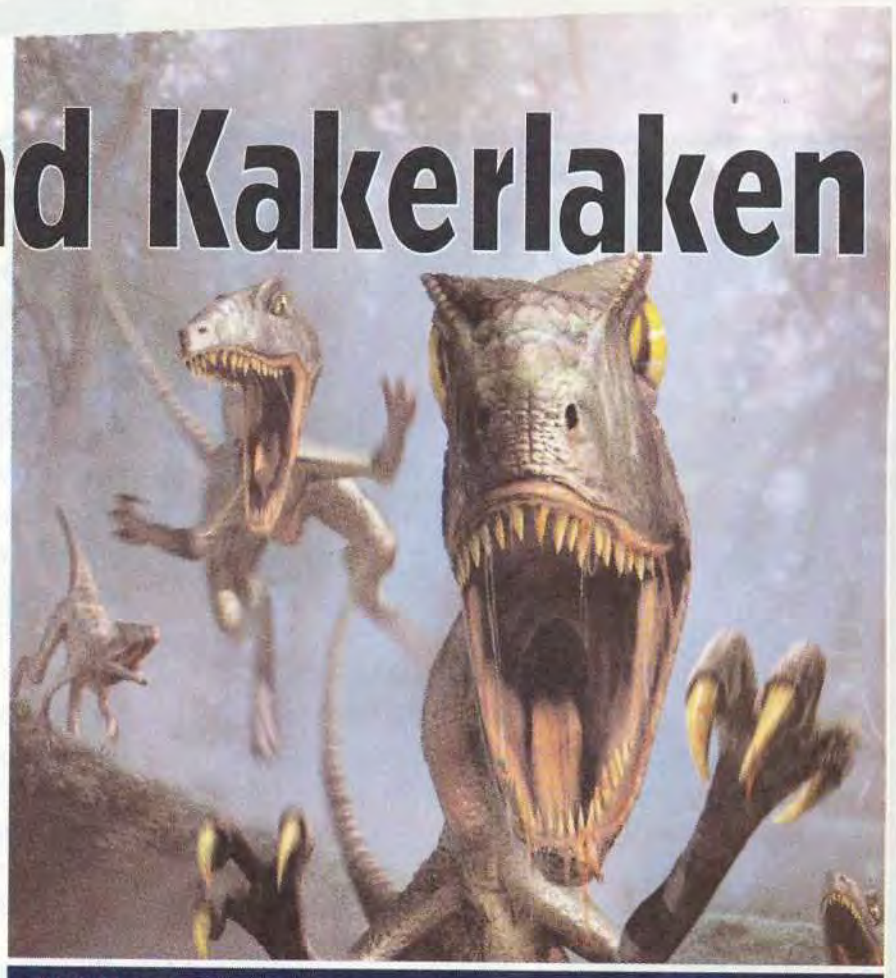
NEULICH IN DER

REDAKTION

Von Sauriern und Kakerlaken

Zur Einstimmung auf **Turok Evolution** lud Acclaim zu einer Veranstaltung der besonderen Art.

Im Rahmen der Games Convention in Leipzig lud Acclaim kurz vor der Veröffentlichung von *Turok Evolution* zur großen Saurier-Sause. Als passenden Ort für die Veranstaltung hatte man sich den Leipziger Zoo ausgeguckt. Nachdem alle geladenen Gäste (darunter auch Axel Herr, Chef von Nintendo Deutschland) im liebevoll hergerichteten Dschungeldorf eingetroffen waren, ging es gemeinsam unter dem rhythmischen Klang von Trommeln durch den nächtlichen Zoo. Stimmungsvolle Fackeln und furchteinflößende Raptoren-Nachbauten wiesen den Weg. Bis auf einige Büffel verschliefen die meisten tierischen Bewohner des Tiergartens allerdings die Menschmeute. Am Zielort angekommen, stärkten sich die nächtlichen Besucher am Grill. Nach dem Essen folgte der Höhepunkt des Abends. Eine orientalische Schönheit führte einen Schlangentanz auf, bei dem sich zwei riesige Würgeschlangen um sie rankten. Das größte Reptil war über 4 m lang und wog mehr als 40 kg! Beim Gang über scharfe Glasscherben und beim scheinbar spielerischen Umgang mit Fackeln bewies die mutige Dame danach ihre weiteren Fähigkeiten. Im angrenzenden Aquarium des Zoos klang die Veranstaltung bei Cocktails und Musik aus. Besonders die weiblichen Gäste mussten beim Flanieren durch das Terrarium allerdings starke Nerven mitbringen, da riesige Kakerlaken auf dem Steinboden keine Seltenheit waren. Ob die GameCube-Fassung von *Turok Evolution* ebenso gelungen ist wie das Event, verraten wir euch in N-ZONE 11/02.

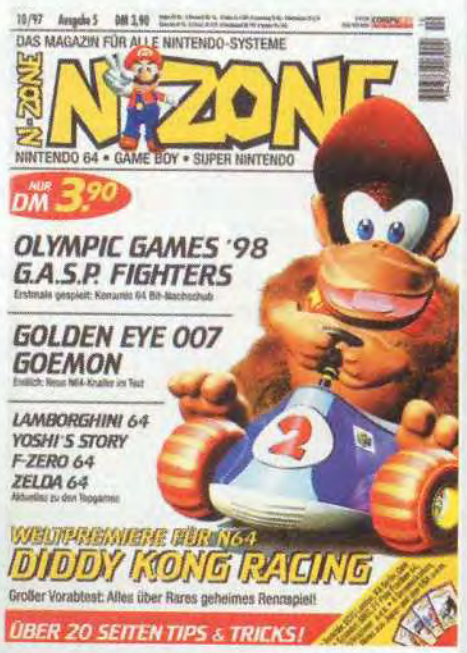


MEDUSA Der Auftritt der Schlangenfrau war der Höhepunkt des Abends.

Damals in der Redaktion

Das stand vor **fünf Jahren** in der N-ZONE.

Titelthema der Ausgabe 10/97 war *Diddy Kong Racing*, welches damals als Rares streng gehütetes Geheimprojekt auf drei Seiten unter die Lupe genommen wurde. In den News findet sich eine interessante Meldung zu einem ambitionierten N64-Projekt namens „Nasty Zone". Als kleiner Scherz in die damaligen Veröffentlichungstabellen des Spielelexikons eingefügt, tauchte der frei erfundene Titel wenig später im Magazin eines ehemaligen Mitbewerbers auf, der inzwischen leider die Segel streichen musste. Ein inzwischen indizierter Ego-Shooter mit dem bekanntesten aller Geheimagenten wurde im Rahmen eines Import-Tests von Hans Ippisch mit 88 % bedacht. Ein weiteres Highlight war der Test von *Goemon*. Das Spiel konnte 83 % absahnen.



VORSCHAU

N-ZONE 11/02 Ab 16.10.2002 am Kiosk!

INFO WAS WIRD GESPIELT BEI ...

Toby Gard

Der 30-jährige Toby Gard ist Game Designer beim Entwicklerteam Confounding Factor.

Was spielst du im Augenblick?
Super Mario Sunshine und *Dark Age of Camelot* (PC).

Was gefällt dir an diesen Spielen?
Ich mag *Dark Age of Camelot*, weil ich mich herrlich dabei entspannen kann. Bei *Super Mario Sunshine* ist die Motivation unheimlich hoch, weiterzukommen. Wenn man einen der Shines ergattert hat, ist das einfach ein tolles Gefühl.

Welche drei Nintendo-Spiele sind deine Alltime-Favourites und warum?
Super Mario 64: Das erste Jump&Run-Spiel, das wirklich in 3D war und eine geniale Analogsteuerung bot.
Die *Zelda*-Serie: Geniales Spieldesign, das fesselt.

Was gefällt dir am GameCube am besten?
Die Größe und das Design und natürlich die hohe Qualität der Spiele.

Welche GameCube-Neuauflage wünschst du dir am meisten?
Alle meine Neuauflagenwünsche wurden bereits erfüllt oder befinden sich in der Entwicklung.

Mit welchen Video- oder Automaten-Games begann deine Leidenschaft für Videospiele?
Ultima Underworld 1& 2 (PC).

Welches Spielgenre bevorzugst du generell und warum?
Action-Adventure. Ich mag die Mischung aus Rätseleinlagen und Geschicklichkeitspassagen.

Welches Multiplayer-Game favorisierst du generell und warum?
Generell mag ich Mehrspielerspiele sehr gerne, da das Spiel mit- oder gegeneinander einfach eine intensivere Erfahrung ist und mehr Spaß bringt. Soziales Verhalten während des Spielens ist eine gute Sache.

Was möchtest du unseren Lesern mitteilen?
Freut euch auf *Galleon: Islands of Mystery*. Es lohnt sich!

Eternal Darkness

In der nächsten Ausgabe halten wir für euch den PAL-Test vom Psychoschocker aus dem Hause Silicon Knights parat. Dabei werden natürlich vor allem die etwaigen Änderungen zur bereits getesteten US-Version im Mittelpunkt stehen. Ob die PAL-Version das hohe Niveau halten kann, verraten wir in der N-ZONE 11/02.

TimeSplitters 2

Mit diesem Titel steht dem GameCube hoffentlich endlich der hochwertige Ego-Shooter ins Haus, den GameCube-Besitzer schon lange ersehnen. Wir teilen euch im Rahmen einer ausführlichen Testschießerei mit, ob Fans des Genres frohlocken können. Dabei nehmen wir besonders die interessanten Mehrspielermodi des Eidos-Shooters unter die Lupe.

Weitere Themen in der nächsten Ausgabe:

VORSCHAU:	WRECKLESS: THE YAKUZA MISSIONS
VORSCHAU:	SPYRO: ENTER THE DRAGONFLY
IM TEST:	TUROK EVOLUTION
IM TEST:	KELLY SLATER'S PRO SURFER
IM TEST:	NHL 2003
IM TEST:	FREEKSTYLE
IM TEST:	BARBARIAN

Die Vorschau erfolgt ohne Gewähr. Die Themen können sich aufgrund von Terminverschiebungen leider ändern.